AMSTRAD MAGAZINE

DOSSIER : LES IMPRIMANTES

N° 11
JUIN
1986
19 F



PCW : BASIC GRAPHIQUE

ENQUÊTE : LE POINT SUR LES DISQUETTES

CONCOURS : 120 LOGICIELS, 1 WEEK-END A LONDRES

M 1157 - 11 - 19 F
BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6,5 FS - CANADA : 4,5 SC


AVIS DE
RECHERCHE
SUPER
de « AUTEURS »
programmes
RAINBOW PRODUCTION :
Recherche des FORMULES 1
de l'imagination
Pour battre des RECORDS
Entrez dans la COMPÉTITION
RAINBOW PRODUCTION
AGIR POUR RÉUSSIR
RAINBOW PRODUCTION
Toutes vos demandes doivent être faites par écrit à :
« RAINBOW PRODUCTION » Service Auteur 140, avenue PABLO-PICASSO, 92000 NANTERRE

AMSTRAD MAGAZINE

Nº 11

JUIN 86

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Pour que nous puissions vous assurer le meilleur service possible, nous vous prions, amis lecteurs, de lire attentivement ce qui suit :

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.42.03.13.78 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.

Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.42.41.81.81.

Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

Directeur de la publication: Jean Kaminsky. **Rédaction en chef:** Jean-Michel Maman et Philippe Lamigeon (Technique). **Rédaction:** Frédéric Nardeau (responsable ''programmes''), Eric Boulou N'ba, Eric Mistellet, R.P. Spiegel. **Ont collaboré :** Olivier Fausse. **Secrétaire générale de la rédaction:** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction:** Mireille Massonnet. **Maquettistes:** Jean-Jacques Galmiche, André Levy, Marc Soria. **Illustrations :** Dominique Carrara, Véronique Manoukian. **Chef de publicité:** Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité:** Geneviève Grillet. **Régie publicitaire:** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81. **Secrétariat et abonnements:** Sabine Planque. **Commission paritaire:** en cours. **Dépôt légal:** 2ᵉ trimestre 1986. **Photocomposition:** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** SNIL-RBI. **Edité par:** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

Nos listings sur cassette ou disquette

Nous vous rappelons que vous pouvez retrouver les listings parus dans nos revues, sur supports magnétiques - cassettes ou disquettes -. Reposez-vous un peu et évitez une frappe fastidieuse, souvent, qui plus est, source d'erreurs, en remplissant notre bon de commande que vous trouverez dans ce numéro, pages 100, 101.
Prix de la cassette : 68 F (port compris) et de la disquette : 110 F (PC).



EDITO
PAS DE PANIQUE !

On a beaucoup parlé, et on en parle encore beaucoup, du fameux problème des disquettes 3 pouces. Pénurie complète, abandon du format, lecteurs bons à jeter à la poubelle, fanatiques en manque découpant des 3 pouces 1/2 ou des 5' 1/4, les bruits les plus fous ont couru !...

La situation est pourtant loin d'être si grave. D'abord, on trouve sans difficulté des disquettes chez la plupart des revendeurs. Les prix varient de façon inquiétante (de 35 F pour les Amsoft à 80 F pour d'autres marques), mais les stocks sont là. Inutile donc de remplir votre grenier de 3 pouces, la guerre n'est pas pour demain.

Ensuite, d'importantes quantités supplémentaires ont bel et bien été commandées à Matsushita, grand forgeron japonais du format. Si elles supportent le trajet, si le voyage n'est pas trop long (avion ? bateau ? voiture à bras ? dos de mulet ?), et si un gang d'Amstradistes fanatisés ne les détournent pas en route, 200.000 disquettes devraient se répartir, avant juillet, entre 3.000 revendeurs, chaque mois. De quoi installer à leur aise vos jeux, fichiers et programmes.

Bref, pas de panique ! Certains concurrents ou distributeurs ne chercheraient-ils pas à créer l'affolement comme d'autres avaient fait monter artificiellement le prix des céréales.

Amstrad : ça marche !

Bulletin financier : Amstrad a réalisé, en France, 34 millions de francs de chiffre d'affaires, au 30 juin 1984, et 291 millions en 1985. La prévision pour 1986 est 800 millions de francs.

La vente de machines est évaluée à 700.000 pour l'année dernière. Un score étonnant, qui devrait encore s'améliorer cette année : une prévision de 1,2 million d'unités !

Aventures textuelles

Etrange : alors que les jeux d'aventure utilisent de plus en plus graphisme et animation, un nouvel éditeur anglais, du nom bizarre de "The Old Piano Factory", lance une gamme de quatre jeux d'aventures purement textuels. Une collection à contre-courant, pourtant séduisante. Si vous voulez apprendre l'anglais en jouant, plongez-vous donc dans "The mountain Palace adventure", "Castle Dracula", "The colossal cave", ou "Time search".

Duckworth, the old piano factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1 7DY.

Bourse Amstrad

Le Club Electronique et Informatique de St Pathus, dans le 77 (tout à côté de Paris), organise, le 7 juin prochain, une grande bourse d'achats-ventes-échanges de matériels et logiciels informatiques. Une bonne occasion de faire un petit tour à la campagne (St Pathus est à 15 km de Meaux et de Senlis) pour dénicher, qui sait, des merveilles... ou proposer les vôtres !

Pour tous renseignements, contactez M. Deram, après 18 heures, au 60.01.07.13.

Des ordinateurs pour le Quart-Monde

Le Quart-Monde, c'est la portion la plus pauvre et la plus déshéritée de la population. Le mouvement international ATD Quart-Monde entend favoriser l'accès des plus démunis au monde de l'informatique, et organise dans ce but, début juillet, une semaine de rencontres et d'initiatives.

Pour tous renseignements : ATD Quart-Monde, 107, avenue du Général Leclerc, 95480 Pierrelaye. France. Tél. : 30.37.11.11.

Erreur !

Le nouvel éditeur français UBI SOFT a changé d'adresse et de numéro de téléphone au moment même de la sortie de notre précédent numéro. Donc, si vous voulez envoyer des programmes à Ubi Soft, ou proposer vos services, écrivez à Sylvie Hugonnier, 1, voie Félix Eboué, 94000 Créteil, ou téléphonez au 43.39.23.21.

Le PCW aux U.S.A.

Le PCW se vend bien, et même très bien, aux USA. Des débuts extrêmement prometteurs. Le prix de vente ? Un peu plus élevé que celui que nous avions donné dans Amstrad Mag 9, mais toujours très raisonnable : 590 Dollars, soit environ 4 000 francs !.

Mégaloisirs

Pour la troisième année, les passionnés d'électronique et de radio-communication vont retrouver leur temple, au palais des congrès de Royan, les 5 et 6 juillet prochains. L'entrée est gratuite ! Informatique, télématique, vidéo, un cocktail varié, qui a déjà attiré plus de 2 000 visiteurs l'année dernière.

Protection des logiciels : victoire par K.O. technique !

Pour empêcher le piratage de leurs productions, les éditeurs mettent au point des protections qui devraient les préserver contre ce fléau. Malgré tout, le piratage se porte bien, même très bien. Alors, découragés par des recherches qui coûtent chères et qui se révèlent complètement inutiles, certains font aujourd'hui marche arrière.
C'est le cas de Microsoft qui a décidé de ne plus protéger ses logiciels. L'utilisateur aura ainsi la possibilité d'effectuer autant de copies qu'il le désire. Autre avantage, la rapidité. Les logiciels protégés sont plus longs à mettre en œuvre, puisqu'il est souvent nécessaire de "passer" chaque protection avec un code d'accès. Cette nouvelle position des éditeurs rejoint le point de vue de la majorité des utilisateurs qui revendiquaient depuis toujours le droit d'effectuer des sauvegardes de leurs logiciels. De plus, les prix des logiciels auraient plutôt tendance à baisser. Une bonne nouvelle pour les utilisateurs et moins de sous pour les pirates...

S.O.S. Médecins

Télésoft propose aux médecins un logiciel, Méditor, qui devrait les aider dans leur travail quotidien. Méditor permet de gérer un "fichier patients" avec fiches thérapeutiques. L'une des rubriques permet de suivre les examens biologiques avec la possibilité de contrôler que les traitements en cours ne sont pas susceptibles de fausser les résultats. Avec les autres rubriques, le médecin peut réaliser les prescriptions et certificats médicaux, les ordonnances, la prescription des posologies (avec apparition des contre-indications en fonction de l'âge et du "terrain"), les interactions médicamenteuses, des graphiques des derniers résultats biologiques et cliniques et enfin sa comptabilité.
Ce logiciel, qui tourne sur PCW, est commercialisé aux alentours de 2.000 F. Il est disponible chez Vidéo Shop où les médecins intéressés pourront assister à une démonstration. De plus, il est possible d'acquérir une configuration complète PCW 8256 munie du second lecteur de disquettes (720 Ko formatés) et du logiciel Méditor (sans oublier Locoscript, le Logo, CP/M) pour la somme de 9.900 F.
Pour tous renseignements complémentaires : Télésoft, 3, rue rue de l'Arrivée, BP 105, 75749 Paris Cedex. Téléphone : 16.1 45.38.71.00.
Vidéo Shop, 251, bd Raspail, 75014 Paris. Téléphone : 16.1 43.21.54.45.

Tau Ceti Special

Le superbe jeu d'aventures spatiales Tau Ceti, que nous vous avons présenté il y a deux mois, a maintenant son "Edition Spéciale"'... Sur disquette s'il vous plaît, avec une explication des règles intégrée au programme, une démonstration visuelle des possibilités du tableau de bord, très, très, utile. Quant aux scènes qui apparaissent dans l'écran de contrôle, ce sont maintenant des images chargées à partir de la disquette, beaucoup plus belles et fouillées. Une édition spéciale qui mérite vraiment son nom !

Un accord Infogrames Mindsoft

Mindsoft, société spécialisée dans le développement et l'édition de Systèmes Experts et Infogrames viennent de signer un accord de coédition. Cet accord est bien entendu, bénéfique pour les deux éditeurs, puisque d'une part Mindsoft profite de la force de distribution de son partenaire (force nous vous le rappelons, nouvellement accrue suite à la faillite de Vili) et que d'autre part, Infogrames s'enrichit d'un atout non négligeable dans sa volonté d'étendre son activité vers les domaines professionnels.
L'Expert, système expert fonctionnant sur CPC 6128 et PCW 8256 va donc être plus facile à trouver dans le commerce. Et dès le mois de juin, grâce à cette nouvelle dynamique, des applications de systèmes experts seront éditées dans les domaines suivants : aide de diagnostic médical, simulation et formation de la force de vente, conseil de gestion générale aux PME, PMI et secretariat.
Infogrames : 79, rue Hippolyte Kahn, 69100 Villeurbanne.

Avant Première

Nous devrions découvrir très bientôt un nouveau titre de Mastertronics, importé par Micropool, qui fait déjà un malheur Outre-Manche : Biggles. Nous n'en savons pas encore grand-chose, si ce n'est que le joueur doit d'abord se mesurer à trois jeux d'arcades successifs pour trouver la clef donnant accès au jeu d'aventure lui-même. Original. Le thème du jeu est tiré d'un film qui, lui non plus, n'a pas encore été distribué en France. Bref, c'est vraiment du nouveau, soutenu par une promotion-choc : badges, posters, autocollants, écharpes ! Biggles sort sur Commodore début mai, sur Amstrad en juin. Vous êtes privilégiés : nous le testerons pour vous dès notre prochain numéro !

Transmat Informations

Si notre programme transfert était un superbe poisson d'avril, il semble d'après vos appels téléphoniques, que le transfert d'anciens programmes originaux de cassette à disquette fasse partie de vos préoccupations. Pride Utilities propose des programmes de transferts, destinés exclusivement à des copies de sauvegarde personnelles. Ainsi, Transmat permet le passage de cassette à disquette (rien n'est plus désespérant que d'attendre plusieurs minutes le chargement d'un logiciel protégé sur cassette lorsqu'on vient de s'acheter un 6128 ou un drive DDII).
Les protections, étant souvent multiples, Transmat est parfois inefficace. Pour règler les problèmes que vous pouvez rencontrer avec certains programmes, ESAT propose un mensuel "Transmat Informations", Lequel devrait résoudre tous vos problèmes : rolocations, chargeurs... Outre les astuces pour utiliser au mieux les possibilités de ces utilitaires, vous pourrez y trouver des articles techniques. Ce nouveau magazine est disponible par abonnement. 12 numéros pour 220 F. Pour tous renseignements complémentaires, vous pouvez écrire à :
ESAT Software, 55, rue du Fondu, 33000 Bordeaux.

Cobra Soft sur PCW

L'éditeur châlonnais Cobra Soft vient de lancer six logiciels sur PCW. Parmi les titres proposés, on remarque "Génécar", qui permet de créer et d'intégrer dans les programmes sur PCW des graphismes. Ce logiciel utilise la technique de la fédération de caractères. "Graphologie et Biorythmes" (sur la même disquette) sont deux logiciels déjà connus et appréciés sur les CPC. Le premier permet de faire des analyses assistées par ordinateur, mais en rappelant toutefois que les résultats de cette "science" restent parfaitement relatifs. N'engagez pas vos collaborateurs en utilisant un logiciel de ce type, vous pourriez avoir quelques surprises. A conseiller pour le divertissement uniquement.
Pour ceux qui veulent éviter les rencontres tendues, utilisez donc "Biorythme". Vous découvrirez les périodes qui vous sont le plus favorables, vous permettant de réaliser de grandes choses.
Pour les fans du jeu de dames, signalons "Am-Stram-Dames" (ils ont fait fort pour le titre). On joue contre l'ordinateur avec sept niveaux possibles, de quoi se préparer pour les prochains championnats de France. Enfin, également sur une même disquette, "Force 4", un jeu de réflexion qui permet de jouer à deux contre l'ordinateur, et "Mission detector" pour les mordus des guerres galactiques (1 ou 2 joueurs). Prix de vente de ces disquettes : 199 F.
Cobra Soft, Arg Informatique. BP 155, 71104 Chalons sur Saone. Cedex.

Ils ont fait l'inventaire !

Un nom un peu particulier pour cette nouvelle société société d'édition de logiciels : Invent'Ere. Comme ils sont "tout bébé", ils recherchent des créateurs de logiciels sur Amstrad. Si vous pensez que votre dernière création mérite mieux qu'une diffusion limitée à vos (meilleurs) amis, écrivez ou téléphonez. Vous aurez peut-être des chances de voir votre œuvre critiquée dans les colonnes du meilleur des magazines sur Amstrad...
Invent'Ere. Galerie St Sébastien, 1re étage, 54000 Nancy. Tél. 83.30.18.18 ou 83.30.53.80.

Editeur : Mirrorsoft
Distributeur : Innelec
Support : cassette ou disquette
Genre : simulateur de vol / arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★



STRIKE HARRIER FORCE

Pourrez-vous relever le défi ? Telle est la question posée par ce logiciel. Vous vous retrouvez assis dans le cockpit d'un Harrier, fabuleux avion de chasse britannique. Parmi vous, certains ont déjà dû se faire les griffes sur des simulateurs de vol : Strike Harrier Force vous réserve quelques surprises... Contrairement à tout ce que vous avez pu "piloter", le Harrier a la particularité de pouvoir changer la direction de sa poussée moteur, de l'horizontale... à la verticale !

Vous commencez à comprendre pourquoi ce simulateur diffère des autres et quelles pourront être les surprises dans le pilotage. Après un logo de présentation (très rapidement chargé) et un aperçu du cockpit, l'ordinateur vous propose un menu composé de différents niveaux. Un bon conseil... évitez d'être présomptueux ! Choisissez les options les plus simples, les autres viendront en leur temps.

Votre choix effectué, votre mission commence. Le tout est déjà de pouvoir décoller (pas de panique et un peu de patience, que diable !!). Les volets, la vitesse, l'inclinaison sont O.K. C'est parti... Le jeu se déroule "plein écran". Vous croyez effectivement être dans un cockpit et la vue en trois dimensions des montants fait bonne impression. Le graphisme se révèle donc, dès le début, prometteur. Il est très bon, très coloré et agréable. Le bruitage de vos tuyères ne dépare pas l'ensemble : c'est réaliste.

Si vous arrivez à décoller dès le premier essai, il vous faudra vous familiariser avec le maniement de l'appareil. Cela ne se manie pas comme une navette spatiale, ces engins-là.. Un avertisseur retentit, signe d'un danger imminent, un message clignote, l'appareil vibre... Comme quoi, quelques pokes bien placés peuvent donner, via une destabilisation de l'écran, une touche supplémentaire de finition. Ces avertisseurs sonores (prenez la précaution de baisser le volume si vous vous entraînez en cachette de votre fils, lorsque toute la petite famille dort...) proviennent de l'ordinateur de bord qui vous aide dans le pilotage et remplit différentes tâches : gestion de votre position sur une carte symbolique (FOFTRAC), recherche et localisation de bases d'ennemis, mise en œuvre de l'armement (missiles, bombes) et d'autres fonctions que le manuel (27 pages) vous détaillera...

D'un maniement assez complexe (joystick et une trentaine de touches au clavier), le pilotage est lui aussi réaliste. Les commandes répondent bien, l'horizon bouge et le paysage (à basse altitude) défile sous votre avion. Effet garanti lors de tonneaux à basse altitude ! Ce Harrier n'est pas un chasseur qu'on fait décoller en se resservant une tasse de café et qu'on arrive à poser "comme une fleur" en regardant d'un œil distrait la fin des jeux de 20 heures ou la dernière manif pacifiste à la télé...

Tout surveiller et combattre à la fois !

En parlant de pacifisme, nous avons déjà évoqué la présence d'armement... Ce simulateur n'est donc pas si innocent. Le Harrier est avant tout un chasseur de combat, qu'il va vous falloir maîtriser en vue de modes affrontements. C'est la partie "Arcade" du logiciel. Dans le style de SKYFOX, référence dans le genre, vous aurez à affronter, sur terrain opérationnel, tanks et avions ennemis. Ravitaillements sur vos bases (à condition de les retrouver), atterrissages, bombardements, donnent à cette partie arcade un piquant que "le tir à outrance" ne possède pas. Il n'est déjà pas évident de surveiller le tableau de bord fourni en instruments, ça l'est encore moins en phase de combat... Atterrir correctement, lorsqu'une cohorte de chars assiège votre base et que des avions ennemis cherchent à se rajouter un petit drapeau sur la carlingue, relève d'un certain sport (cérébral).

A rappeler, vu la complexité apparente du jeu, que celui-ci est livré avec une carte complète du tableau de bord, de toutes les commandes et affichages récapitulés. Il n'y a pas de honte à la laisser en permanence à côté de soi : mieux vaut pouvoir d'un seul coup d'œil s'y référer. Par prévoyance... car lorsque tout clignote, tremble ; lorsque l'ennemi fait face, sortir et feuilleter son manuel du parfait pilote fait mauvais effet...

L'instrumentation "traditionnelle" est bien fournie mais on peut "regretter" la partie arcade au détriment d'options de pilotage pur. (Atterrissages sans visibilité, vue de la piste en 3D. au décollage et à l'atterrissage...). Harrier est malgré tout un bon compromis, bien réalisé dans toutes ses phases et les fanatiques de simulateurs peuvent se rassurer, on retrouve les principaux indicateurs : VSI, ASI, Gyrocompas, indicateur de position/roulis, témoins de puissance, de volets, de frein, de train etc... qu'on ne trouve habituellement pas sur ce type de logiciel. En plus, le pilotage représente un vrai défi qu'on aurait tort de négliger.

Bref, Strike Harrier Force n'est pas un véritable simulateur de vol. Il comprend une partie arcade qui n'est pas inintéressante et qui fait également appel à notre sens stratégique (vous pouvez suivre les mouvements ennemis et agir en conséquence, en anticipant). Le graphisme est sans reproche, le son bien réalisé mais un peu lancinant à la longue. On a vu des instrumentations plus complètes ou plus faciles à lire : celle-ci est correcte et correspond bien à une simulation de vol. A signaler une superbe présentation sous jacquette grand format couleur avec notice (27 pages) EN FRANÇAIS, carte récapitulative et démo incorporée au logiciel. Du bon travail, soigné, agréable qu'il vous faudra, tôt ou tard (pourquoi vous en priver ?) vous procurer.

F. Nardeau



ZOMBI

Editeur : Ubi Soft
Support : disquette
Genre : aventure
Graphisme ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

Mauvaise nouvelle : venus d'on-ne-sait-où, les Zombis viennent d'envahir la Terre. Cette armée terrible de morts-vivants est sans pitié ; heureusement, il reste encore quelques coins préservés, vers lesquels, avec trois compagnons, vous fuyez en hélicoptère...

Cette dramatique situation initiale, un manuel de 32 pages, avec une énorme bande dessinée, vous la conte en détail. L'aventure commence exactement au moment où l'hélicoptère tombe en panne de fuel... Un atterrissage en catastrophe sur le parking d'un centre commercial désaffecté, et les ennuis commencent !
Pour le moment, pas de zombis à l'horizon. Un écran superbement organisé vous donne une vue complète de la situation : l'hélicoptère est visible dans une fenêtre graphique qui sera votre champ de vision pour toute l'aventure. Les changements de lieu provoquent le changement de ce dessin par scrolling horizontal : parfait et extrêmement rapide. Juste au-dessus, le portrait de vos quatre aventuriers : en fait, ils agissent presque isolément, et l'on peut considérer qu'ils représentent quatre "vies" successives pour le joueur. L'aventurier actuellement utilisé a sa carte de visite dans le coin supérieur droit : son portrait, son nom, un cadre où apparait l'objet qu'il tient en main, et trois indicateurs de niveau, pour sa force, sa santé, et son habileté. Attention : toutes les heures (en temps fictif, décompté par une montre sous la carte de visite), l'ordinateur effectue un bilan de santé. Un personnage exténué risque de devenir lui-même un zombi, et par là-même... un ennemi supplémentaire ! Vous devrez donc veiller à nourrir, soigner, et au besoin faire dormir, chacun de vos aventuriers ! Le jeu alterne d'ailleurs des périodes de jour et de nuit.
En bas de l'écran, des icônes : pas de vocabulaire à chercher, tous les mouvements et actions dont vous avez besoin sont là, il suffit de sélectionner l'icône de son choix avec le joystick. Dix-huit actions possibles au total : chapeau ! Sans oublier bien sûr les options de sauvegarde ou de chargement d'une partie en cours, ou encore de pause, si l'on vous dérange...
En route ! Le centre commercial fourmille évidemment d'objets de première utilité. Des jumelles, par exemple, pour voir l'ennemi de loin. Ou une lampe, pour s'éclairer dans les sous-sols obscurs. Suprême raffinement : avec la lampe, la fenêtre de vision se réduit à un pauvre cercle ; avec les jumelles, votre vision est aussi limitée par leurs contours !... Plus fort encore : les objets que vous pouvez prendre, manier, utiliser, se détachent en couleur à l'intérieur de la fenêtre de vision. C'est éviter au joueur bien des tâtonnements inutiles pour lui laisser les seules joies de l'action. Avec un peu d'habitude, vous saurez très vite effectuer les opérations les plus complexes. Comme visionner une cassette dans un magasin de vidéo. Ou quitter le bâtiment par la fenêtre le long d'une corde...
On reconnaît ainsi par une foule de détails réalistes le soin extraordinaire qui a été apporté à ce jeu. Vous retrouverez en bonne place les cadavres de vos amis trop vite disparus... Vous devrez réfléchir : c'est bien beau d'exterminer tous les zombis qui passent (la présence d'un ennemi fait apparaître dans un cadre le portrait du zombi moyen), encore faut-il veiller à ne pas être asphixié par l'odeur des cadavres putréfiés, bilan de santé horaire oblige... Par bonheur, il y a un grand congélateur dans les sous-sols. Mais comment transporter les cadavres ? Tiens, il y a des chariots à provisions qui trainent un peu partout...
Mieux vaut ne pas vous en dire plus ! La réalisation impeccable de Zombi vaut à elle seule le déplacement, et on a rarement vu jeu d'aventure avec un affichage aussi complet et à la fois aussi lisible. Les dessins sont excellents et minutieux, les icônes parfaitement compréhensibles, et le programme enchaîne toutes les actions et leurs conséquences avec une rapidité étonnante. En un mot : luxueux !
Quant à l'ambiance générale, elle est franchement morbide et angoissante. Un centre commercial en proie à la putréfaction, plus de cents lieux abominables, des zombis à donner des cauchemars, et un enchaînement d'actions à suivre impitoyablement... avant ou pendant la nuit !
Le lancement du programme crée d'ailleurs bien l'ambiance : un générique rythmé à la batterie, suivi d'une tête de mort sur fond de paysage radioactif, ponctuée par une musique à vous glacer le sang... Et en cas d'échec, l'affichage final n'est pas mal non plus !
Vraiment un "must" en matière de logiciel d'aventures. Bref, un jeu AFFREUX !

Jean-Michel Maman

PACIFIC

Editeur : Ere Informatique
Support : cassette/disquette
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★



Ça sent déjà les vacances : un jeu d'aventure totalement sous-marin, avec coraux, poissons, rochers et vieilles chaines rouillées. Tous les plaisirs de la plongée, doublés par une puissante motivation : retrouver à plus de 1 000 mètres de fond le fabuleux trésor des Atlantes !

Dès le premier écran, vous voilà déjà bien mouillé : un ou deux mètres sous l'eau, pas plus, mais vous êtes déjà en tenue, scaphandre, bouteilles, et... pistolet ! Bien sûr, puisque toutes les créatures marines que vous pourrez rencontrer sont mortelles. Avec seulement trois vies pour mener toute l'expédition, mieux vaut quand même pouvoir se protéger...

Un petit coup de joystick, et vous voici parti vers les profondeurs inquiétantes de l'océan. Les écrans défilent. Tous semblables ou presque : des poissons, des tortues (une race sans doute encore inconnue, à cette profondeur...), puis quelques rochers, un peu de corail. Très joli, mais on se lasse : n'y aurait-il rien d'autre à faire que d'éviter ces poissons en fait assez lents et peu dangereux ?

Puis, surprise, posé sur un roc, apparaît un sextan. Le plongeur se pose dessus. Vous appuyez sur le bouton d'action... Stupeur : un nouvel écran vous dévoile une coupe latérale de l'océan. Le point qui clignote, c'est vous. Malheur : il est tout petit dans l'immense océan !

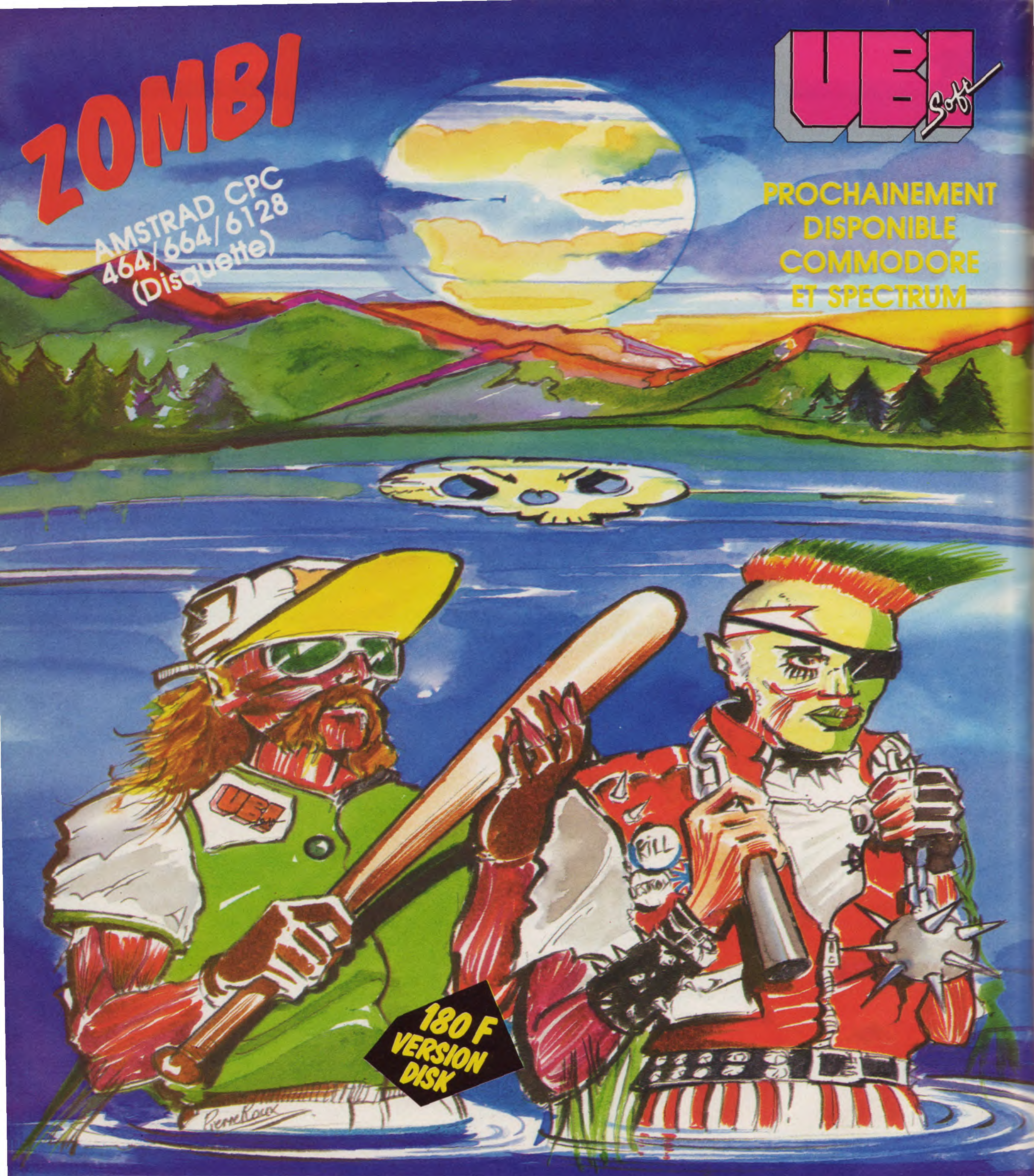
Vous avez enfin une vue d'ensemble du jeu. Pacific ne mise pas sur quelques écrans très difficiles, mais sur un territoire que ses dimensions immenses rendent terriblement dangereux. Au-delà de l'aventure, vous trouvez la griserie de l'exploration : plus de 2 000 écrans (estimations), même assez faciles, avec seulement trois vies... les probabilités sont contre vous !

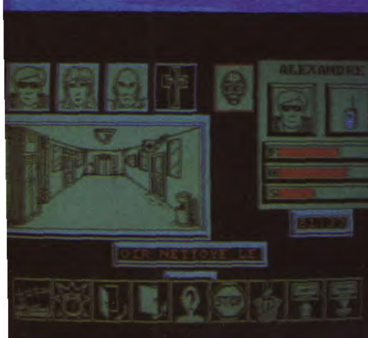
Toutefois, plus le plongeur descend, plus il rencontre de difficultés. D'abord, les fonds deviennent de plus en rocheux. Certains passages sont trop étroits, infranchissables. Une solution : ramasser ou avoir transporté un tonneau de dynamite, tirer dessus en s'éloignant rapidement pour le faire exploser, et dégager ainsi le passage. Pas très facile, et périlleux. En outre, vos munitions sont limitées, huit balles pas plus.

Plus bas encore apparaissent les mines : d'étranges grenades, qui explosent et tuent le plongeur au moindre contact. Evidemment, elles sont placées aux endroits stratégiques... Plus agréables sont les pompes à air. Les Atlantes, prévoyants, ont installé des distributeurs gratuits d'air pour les pauvres plongeurs à la recherche de leur fabuleux trésor : c'est gentil ! Ce qui l'est moins, c'est que certaines pompes sont en panne, et que d'autres sont sauvagement défendues par des mines. Un cadeau empoisonné !

Autre mystère : la porte. Elle vous donne accès à une série de salles et de couloirs. Vous pouvez y trouver des balles et des vies supplémentaires. Hélas, le chemin est complexe, farci de pièges, et vous risquez souvent de vous retrouver désespérément bloqué... La preuve ? Au début du jeu, vous pouvez choisir la touche ENTER pour vous suicider dans les cas désespérés ! Bref, il faut vous armer de beaucoup, beaucoup de patience. La plongée est très longue, les fonds sous-marins immenses, et toujours plus dangereux. Remarquez, votre patience est souvent récompensée : des écrans superbes qui font de cette aventure un véritable voyage, des découvertes vraiment inattendues... Pacific est un logiciel un peu à part : il s'adresse avant tout aux aventuriers qui ont du souffle, et qu'une exploration d'une ou deux heures n'effraie pas. Peu d'enigmes, mais beaucoup d'endurance et de sens de l'orientation : Vingt Mille "lieues" sous les mers aurait aussi été un bon titre !

Jean-Michel Maman







NOM : ______________________________

ADRESSE : ______________________________

____

VILLE : ____________ CODE POSTAL : ____________

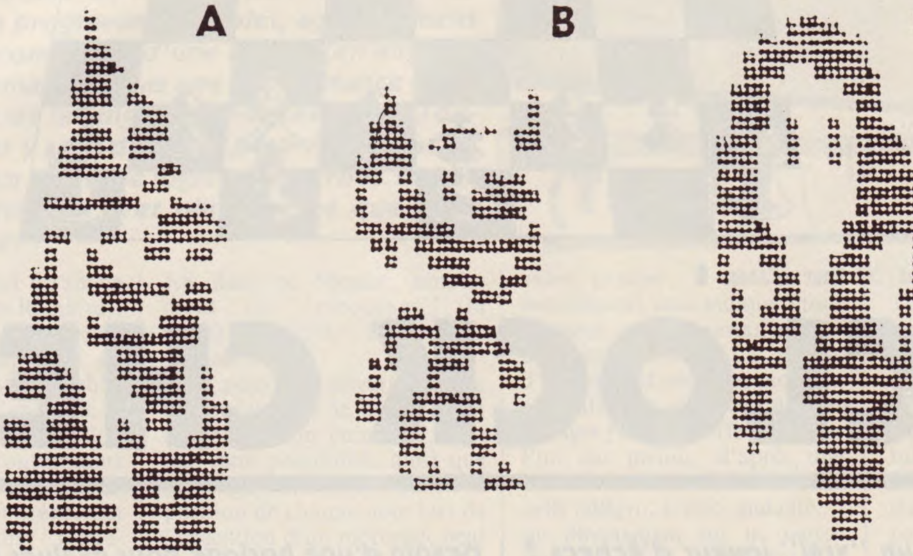
PORT GRATUIT **Règlement par chèque bancaire ou CCP.**

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

AVEC MASTERTRONICS

Gagnez un week-end à Londres pour deux personnes

A B C



Le programme

Vendredi 6 septembre : arrivée à Londres en fin de journée. Repas.
Samedi 7 : visite du PCW Show (Personal Computer Weekly) avec la presse et l'équipe de Mastertronics. Soirée avec spectacle.
Dimanche 8 : tour de la ville (Covent Garden, musée de Madame Tussaud,...). Repas. Vol de retour vers Paris dans l'après-midi.
Le gagnant pourra emmener avec lui la personne de son choix (s'il a moins de 16 ans, un parent de préférence).
Vous connaissez sans doute Spellbound, le jeu d'aventure fantastique de la collection M.A.D. de Mastertronics ? C'est très simple : les trois silhouettes ci-dessus représentent des personnages rencontrés dans le jeu. Regardez-les attentivement, et retrouvez le nom de chacun. Pour répondre, associez la lettre de la silhouette et le numéro du nom qui lui correspond. Par exemple, si vous pensez que la silhouette A est celle du « Magic Knight », inscrivez un 2 après Personnage A. Facile, non ? Encore faut-il être observateur ! Renvoyez-nous le coupon ci-dessous (ou recopiez-le) SUR CARTE POSTALE SANS ENVELOPPE UNIQUEMENT à AMSTRAD MAGAZINE, « Mastertronics », 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris, avant le 25 juin 86, le cachet de la poste faisant foi.
S'il y a plusieurs bulletins dont les réponses sont justes, le gagnant sera tiré au sort parmi eux. Son nom sera publié dans le numéro 13 d'Amstrad Magazine, qui paraîtra le 25 juillet.

Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

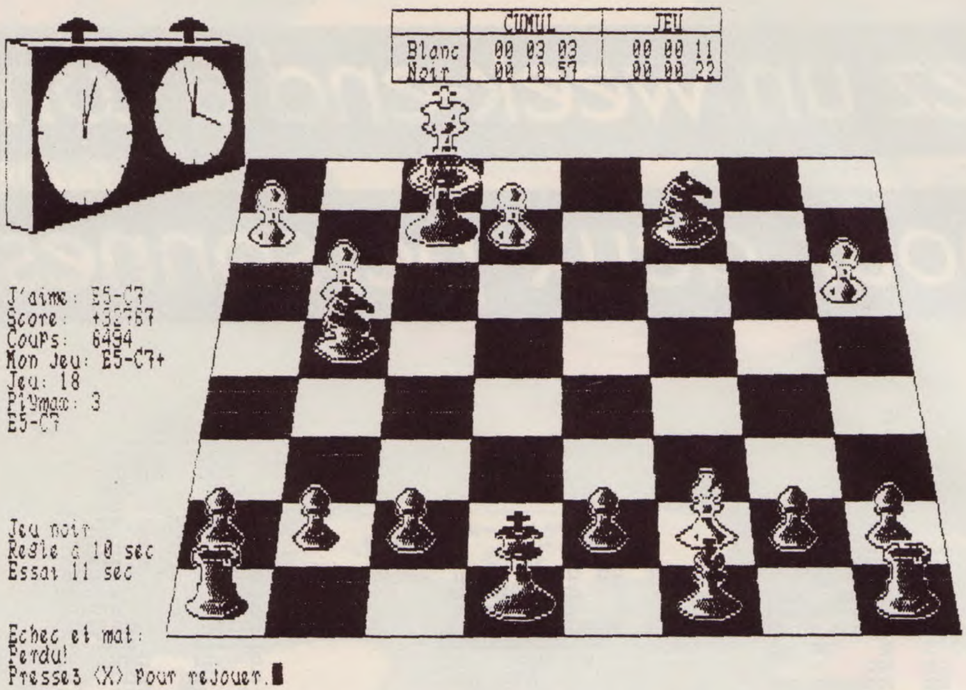
Les noms des personnages

1/ THE BANSHEE
2/ MAGIC KNIGHT
3/ ORIC THE CLERIC
4/ LADY ROSMAR
5/ SAMSUN THE STRONG
6/ FLORIN THE DWARS
7/ GIMEL HE WIZARD

Coupon-réponse

Concours Mastertronic

PERSONNAGE A : ....
PERSONNAGE B : ....
PERSONNAGE C : ....
Nom : ....
Adresse : ....
....
Age : ....
Si mineur, signature des parents :



3 D CLOCK CHESS

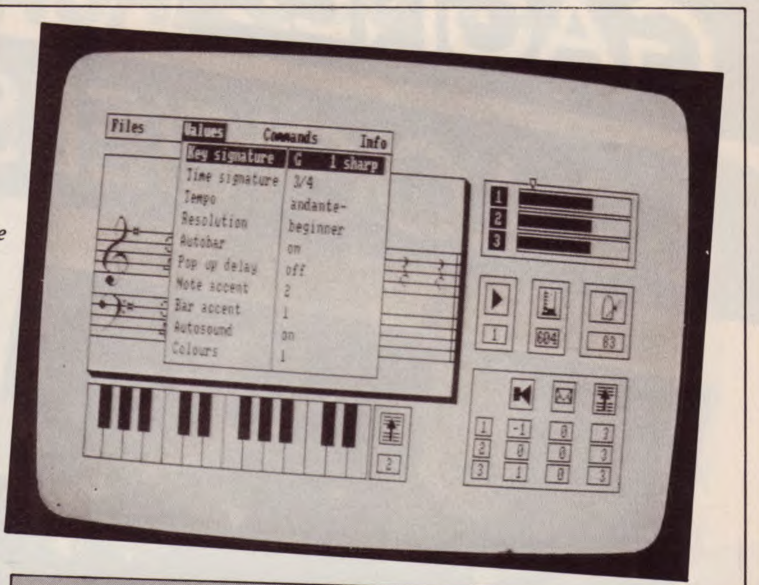
Vous voulez devenir un "vrai" joueur d'échecs ? Alors il vous faut pouvoir affronter un adversaire expérimenté et patient, apprendre à calculer plusieurs coups à l'avance, vite et bien. Vous avez donc besoin d'une horloge pour évaluer votre temps et d'une vision claire du jeu : autant d'avantages que vous offrent les options et l'affichage 3 D de ce nouveau logiciel pour PCW.

"Ils" n'ont pas menti : l'affichage 3 D est vraiment en trois dimensions, et on garde une vision parfaite de la situation dans toutes les configurations de jeu. Dans le coin supérieur gauche, on trouve la fameuse pendule : à deux cadrans, comme les vraies pendules d'échecs. Seulement, vous n'aurez pas à appuyer sur le bouton pour mettre fin à votre réflexion. Le programme s'en occupe, et vous indique dans un tableau la durée déjà écoulée pour ce coup, et la durée cumulée de réflexion depuis le début de la partie.
Vous jouez donc contre l'ordinateur... N'ayez pas peur, il a beau être fort, vous pouvez le régler à votre guise. Par exemple, en lui imposant pour chaque coup un délai de réflexion très court... Ou en l'obligeant à utiliser pour chaque coup la même durée de réflexion que vous : poussez-le à la faute !
Ces restrictions de temps déterminent donc bien le niveau de force de l'adversaire/ordinateur. Plus il est "serré", moins ses tests sont nombreux et précis, plus son jeu est approximatif. De fait, cela n'influe guère en début de partie : l'ordinateur dispose d'une large bibliothèque d'ouvertures, très rapidement accessibles...
Si vous débutez et si vous avez soif d'apprendre, le programme peut aussi jouer certains coups à votre place, à votre demande : il suffit de presser une touche du clavier ! Bien sûr, il choisit le meilleur coup possible. S'il vous reste un peu de fierté, une autre option se contentera de vous conseiller... Enfin, si vous êtes découragé, vous pouvez devenir simple spectateur : l'ordinateur jouera tranquillement sous vos yeux les blancs et les noirs.
Vous entrez vos coups en donnant successivement les coordonnées du point de départ, puis d'arrivée, de la pièce déplacée. Vous pouvez choisir l'affichage ou non des coordonnées du damier.
Le programme mémorise tous les coups, jusqu'à un maximum de soixante-deux. Vous pouvez donc revoir l'évolution de la partie. Mieux : toutes les parties peuvent être stockées sur disquette... Pour ne conserver que vos victoires ? Rien n'a bien sûr été oublié des règles du jeu : roque et prise-en-passant se font directement, sans autres indications que les coordonnées. Les pions menés "au bout" peuvent être convertis, au choix en une Dame, une Tour, un Fou, ou un Cheval. Ce genre de détail est souvent oublié par bien des logiciels d'échecs, aussi incroyable que cela puisse paraître !
Enfin, les spécialistes peuvent s'exercer à l'analyse de positions en rentrant la position des pièces dans le problème à étudier. L'ordinateur pourra aussi proposer une solution... Et la sauvegarde sur disquette permet de se constituer une sacrée bibliothèque de problèmes !
Les esthètes apprécieront de pouvoir redessiner les pièces de jeu (quelle luxe !), de faire tourner le plateau pour examiner la bataille sous un angle différent, ou encore de passer l'écran en vidéo inverse. Cette dernière option est surtout utile pour effectuer une copie de l'écran sur imprimante, aussi possible.
On voit donc mal quels reproches adresser à ce logiciel d'échecs à la fois très complet et d'une grande maniabilité. Sa complexité le destine aux amateurs comme aux stratèges expérimentés, et les différentes options de conseil, de démonstration, et de stockage des parties en font aussi un programme "éducatif". Ajoutez à cela l'excellente définition graphique du PCW, et une absence de couleurs qui ne gène personne : le logiciel parfait pour une machine "pro".

Jean-Michel Maman

THE MUSIC SYSTEM

Editeur : Rainbird
Distributeur : Run Informatique
Support : disquette et cassette
Genre : utilitaire musical
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★



(T.M.S)

T.M.S est un utilitaire de composition musicale très performant : un programme complet, agréablement présenté et accompagné d'une notice (en anglais) détaillée, ne demandant pas une connaissance technique poussée de la langue de Shakespeare. Toutes informations y sont données pour vous puissiez tirer le maximum de votre logiciel... et vous verrez que vous pourrez en tirer plus que ce que vous n'osiez imaginer !

Après le sempiternel écran de présentation (logo de Rainbird), vous pouvez régler les couleurs du fond. La présentation de l'écran est "à la Macintosh", fenêtres plus icônes, en mode 2. La réalisation et l'organisation de l'écran sont très convaincants quant à l'efficacité de l'ensemble. Tout y est net et précis. Cet écran est divisé en cinq "modules" principaux : portée, clavier, contrôle des trois voies (enveloppes, volumes et octaves). La portée comporte à la fois les clés de Sol et de Fa. Cette caractéristique est très utile pour la mise au point de morceaux avec accompagnement. Vous avez accès à tout moment à l'un des modules. L'option sélectionnée est alors "ombrée". Ce logiciel permet de jouer des notes à partir du clavier, de les stocker sur support magnétique (pour la postérité, qui sait ?) et de les retrouver plus tard. L'écriture des notes sur la portée est très précise et très lisible. Un premier bon point.

La possibilité d'entrer des notes au clavier (musique jouée comme avec un instrument) vous demandera une certaine connaissance de la musique, car elle se fait en temps réel (accords, durée d'appui, silences...). Les néophytes pourront se rabattre sur l'éditeur. Celui-ci autorise l'entrée des notes une à une sur la portée. La note choisie apparaît alors à une position médiane et il vous suffit de la déplacer à l'endroit voulu. Vous pourrez ainsi décoder une partition de J.S. Bach ou Mozart, simplement en "recopiant" la partition-papier à l'écran. Génial, non ?

Vous pouvez d'ailleurs tester la hauteur (le son) de la note avant de valider son entrée. T.M.S, par cette possibilité, ainsi que par l'opportunité de visualiser la position de chaque note lors de l'exécution d'un morceau, peut donc également être perçu comme un bon outil d'apprentissage du solfège et de la musique en général.

Le logiciel comporte de très nombreuses options accessibles par menus déroulants et fenêtres multiples. Mis à part les cinq modules permanents à l'écran, les choix et réglages s'effectuent à l'aide du déplacement d'une barre en vidéo inverse, dans ces menus amovibles, et par une simple validation de ces choix. Très pratique.

T.M.S. "un must"

Au niveau des caractéristiques internes, vous avez à votre disposition quatre octaves, avec possibilité de faire jouer une mélodie sur deux octaves simultanément. Durant l'exécution d'un morceau, vous pouvez directement intervenir sur le contrôle des voies en les allumant ou éteignant séparément (voies 1 et 2, voies 1 et 3, voie 1 seule etc.). Lors de la saisie, directe ou par l'éditeur, vous pourrez stocker jusqu'à 999 notes par canal, ce qui est suffisant et déjà impressionnant. Une icône (espèce de verre gradué, à gauche du métronome) vous indique à tout moment la place restante pour un canal donné. La vitesse d'exécution d'un même morceau est également paramétrable. Les réglages peuvent s'effectuer dans l'un des menus, d'après une notation musicale conventionnelle (allégro, presto, andante...) ou directement sur le métronome. Celui-ci, détail peut-être insignifiant mais qui fait ressortir le soin apporté à ce logiciel agite son balancier de gauche à droite, avec une vitesse proportionnelle au rythme choisi. C'est très agréable...

Le système comprend également, entre autres options, un éditeur d'enveloppes. Vous définissez votre son (volume, enveloppe, durée, sustain...) et pouvez immédiatement écouter le résultat sur un court extrait. D'ailleurs, à l'intérieur du logiciel se trouvent diverses musiques préprogrammées (classiques, traditionnelles, modernes). Elles sont, en tant que fichiers, accessibles par une simple manœuvre de chargement. Vous pouvez les modifier et les sauvegarder de nouveau, avec un autre timbre et un autre rythme, par exemple. T.M.S, lors des sauvegardes, distingue les fichiers "musiques" et les fichiers "réglages" (vitesse, enveloppes...). Vous pouvez donc les appeler séparément et faire toutes sortes de mixages. Ce synthétiseur est donc très efficace et n'a pour limites que la justesse de votre oreille et l'ampleur de votre imagination.

Tous les morceaux et réglages peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette (la version disquette est évidemment plus pratique et plus adaptée). Seul reproche, toutefois : l'impossibilité, outre la sauvegarde magnétique, de conserver une trace de vos compositions sur papiers, sous forme de datas réutilisables dans vos créations informatiques. Dommage...

Autre récrimination mineure : le manuel en Anglais. Celui-ci, fort bien présenté, imprimé sur papier glacé et couverture cartonnée reliée, comprend, malgré tout, une foule de diagrammes qui aident à la compréhension. La notice comporte également des tables de références, très faciles à traduire par un non-anglisciste armé d'un dictionnaire : elles vous donnent une vue globale des touches et de leur fonction. A conserver à proximité de votre clavier

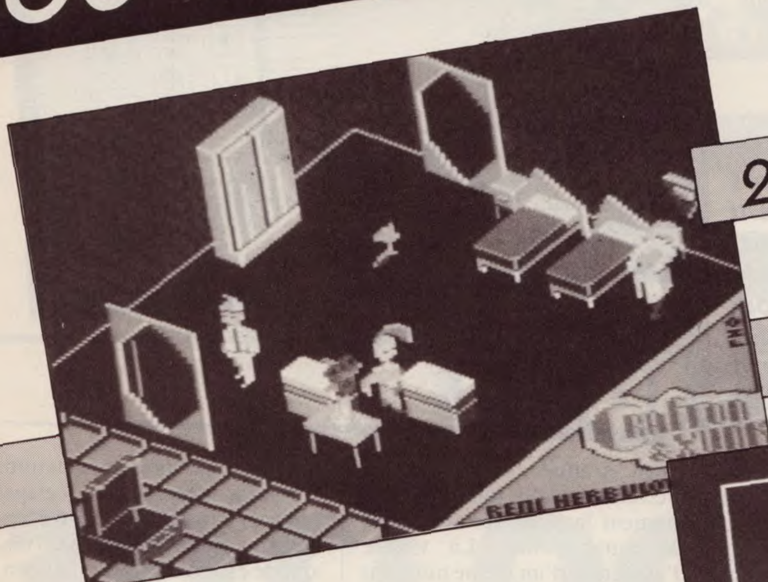
Quoi qu'il en soit, TMS est une superbe réalisation, très efficace et très plaisante à utiliser. C'est un "Must" pour tous les passionnés de "Musique Assistée par Ordinateur", et l'un des meilleurs, sinon le meilleur programme "musical" qu'il nous ait été donné de voir et tester. Absolument génial.

F. Nardeau

Rainbird Software / British Telecom : Wellington House - Upper St Martin's lane - London WC2H 9DL - England.

GAGNEZ 60 LOGICIELS

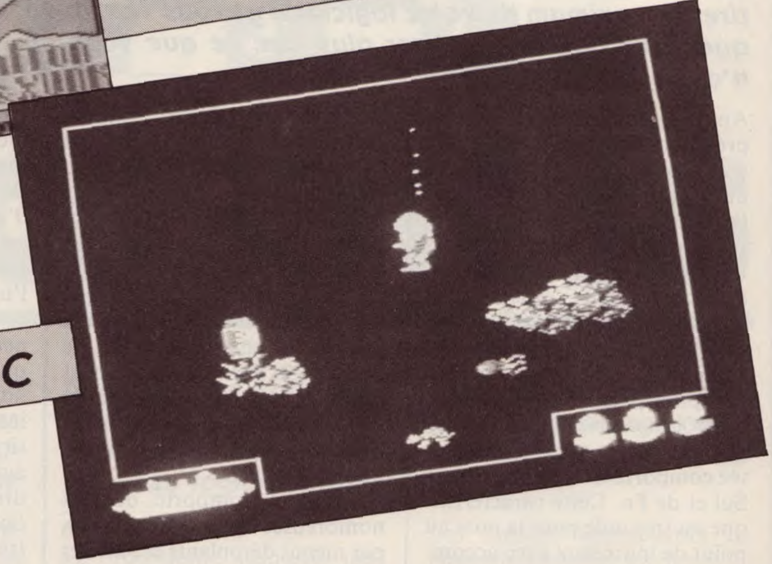
ERE INFORMATIQUE



20 Crafton et Xunk

20 Eden Blues

20 Pacific



QUE D'EAU, QUE D'EAU !

Avec le logiciel Pacific, vous pouvez partir à la découverte des fonds marins... D'accord, mais en connaissez-vous assez sur la mer et l'eau en général ? Un bon plongeur doit être « dans le bain » !

Répondez donc juste à ces cinq questions, en précisant à chaque fois la lettre de votre réponse. Soixante gagnants seront tirés au sort parmi les bulletins justes, et chacun recevra un de ces trois logiciels Ere Informatique (indiquez votre préférence).

1/ Quel est le plus grand océan ?

A/ L'océan Atlantique
B/ L'océan Pacifique
C/ l'océan Indien

2/ Quel est le plus grand golfe ?

A/ Le golfe Persique
B/ Le golfe du Bengale
C/ Le golfe du Mexique

3/ Quel pourcentage de la superficie du globe terrestre est occupé par les océans ?

A/ 72,4 %
B/ 70,8 %
C/ 66,3 %

4/ Quelle est la profondeur moyenne des océans ?

A/ 2 730 mètres
B/ 3 554 mètres
C/ 1 432 mètres

5/ Combien de fois l'eau de mer est-elle plus salée que l'eau des fleuves ?

A/ 1 200 fois
B/ 270 fois
C/ 112 fois

Envoyez votre réponse SUR CARTE POSTALE SANS ENVELOPPE UNIQUEMENT, à Amstrad Magazine, Concours « Que d'eau ! », 55, avenue Jean-Jaurè, 75019 Paris, avant le 10 juin 86, le cachet de la poste faisant foi. N'oubliez pas non plus de donner votre nom et votre adresse ! Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

AH, LES VACANCES !...

Auriez-vous envie de recevoir les quatres titres-vedettes de l'éditeur ELITE ? C'est-à-dire COMMANDO, que nous vous avons présenté le mois dernier, AIRWOLF, un super simulateur de vol, BOMB JACK, un jeu d'arcade complètement fou, et FRANCK BRUNO'S BOXING, une simulation de boxe... étourdissante !
Un lot de quatre logiciels « choc » qu'il vous faut hélas mériter... A vos claviers ! Concevez un programme Basic, de 10 LIGNES MAXIMUM, sur le thème imposé des VACANCES. Pas facile ? Mais non, mais non... Soyez drôle, étonnant, spectaculaire, et vous ferez partie des 15 heureux gagnants, sélectionnés par la rédaction. De l'imagination, que diable ! Vous avez jusqu'au 25 juin 86 pour nous envoyer votre œuvre, SUR CASSETTE, à :

AMSTRAD MAGAZINE, « AH, LES VACANCES !... », 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

Accompagnée, bien sûr, du bon ci-dessous (ou recopié sur papier libre). Bon courage !





COMMANDO

BOMB JACK

GAGNEZ :

FRANCK BRUNO'S BOXING

AIRWOLF

15 lots de quatre logiciels offerts par Amstrad Magazine et Elite Software.

AH, LES VACANCES !...

Nom : ....

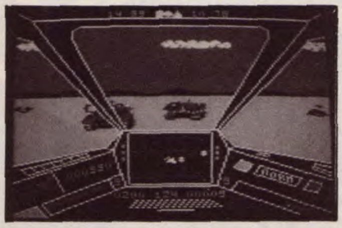
Adresse : ....

....

Je déclare être l'auteur de ce programme et autorise sa publication dans Amstrad Magazine.

Signature :

SKYFOX



Editeur : Ariola Soft
Distributeur : Innelec
Support : cassette
Genre : simulateur de vol
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★

Bouclez votre ceinture ! Contactez la tour de contrôle et mettez vos réacteurs en route ! SKYFOX est un logiciel de simulation de vol de combat. Vous allez bombarder des chars, des installations, et tirer sur des avions. On vous donnera la possibilité du pilotage automatique : très pratique pour trouver facilement les points stratégiques à attaquer. D'autre part, au centre du cockpit, il y a un radar où vous voyez votre avion et des croix (vos ennemis). Vous savez ainsi toujours où sont vos adversaires par rapport à vous. Cependant, une approche visuelle est recommandée car le radar n'est pas très précis et il y a un certain temps de réponse pour les déplacements latéraux.
Vous disposez de quinze scénarios - de la simple mission d'entraînement à une attaque massive de l'ennemi - avec cinq niveaux de jeu (du cadet à l'as de la base). Vous pouvez tirer continuellemet grâce aux canons laser. Et, si vous êtes sage, vous aurez même droit aux missiles à tête chercheuse !
Le jeu est naturellement en trois dimensions avec des couleurs assez vives. L'impression générale est assez réaliste, mais le bruit du moteur laisse à désirer... Bref, un logiciel sympathique qui ne réclame pas de connaissances particulières : très rare avec les simulateurs de vol !.

Cyril Besse

DEVIL'S CASTLE

Editeur : Chip
Distributeur : Innelec
Support : cassette/disquette
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

Si vous êtes inconditionnels de Sorcery, Sorcery + mais que vous en connaissez désormais toutes les ficelles et tutoyez le Nécromancer, l'intérêt devient limité.
Rassurez-vous, Chip, éditeur français a pensé à vous en créant Devil's Castle. Ce jeu d'aventure, entièrement graphique, reprend point par point l'intérêt, les méthodes, tout ce qui vous rendait fou des Sorcery. Seuls les graphismes, le plan des salles et les astuces pour gagner ont changé...



Ainsi, vous vous retrouvez en 860 après J.C., à la recherche d'un serviteur du Malin, lequel a pour mission de poser un buste de Satan dans une pièce du château Infernatus. Agent spécial vous devrez retrouver ce buste pour sauver la Terre d'une destruction certaine. 100 % en langage machine, ce jeu comporte plus de cinquante salles au graphisme très recherché. L'intérêt du jeu est constant malgré la ressemblance frappante avec Sorcery. Rapidité, scrollings, passages d'une pièce à l'autre sont parfaits. La réalisation aurait encore gagné à être plus personnelle et moins calquée... Ce soft est malgré tout une très bonne réalisation qui devrait ravir les amateurs d'aventure-arcade (joystick indispensable).

MERCENAIRE

Distributeur : Rainbow Productions
Support : cassette
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★★

L'Arc-en-Ciel a encore frappé ! Après les "Plus" (Warrior +), voici les Moins... En effet, cette dynamique maison d'édition de softs nous présente un logiciel sur cassette à moins de 100 francs... Seraient-ils devenus fous ? D'aucuns diront "Oui... à ce prix-là... Ça doit être du 100 % Basic tout mauvais..." et ils auront tort.
L'action se situe le 14 août de l'an de grâce 3024 ; un message tombe sur votre terminal : les ordres sont clairs et sans appel, il vous faut sauver la plus grande cité de votre planète de l'invasion de robots géants. Guerroyer une veille de 15 août ne vous plaît guère mais un mercenaire est toujours vénal et une prime par robot détruit est loin de vous déplaire...
Mais attention, drôles de vacances !!! Les robots destructeurs ne sont pas venus en touristes et il vous faudra toute votre dextérité pour en venir à bout. Dès qu'un robot touche la cité, la partie est terminée et vous aurez la joie immense (peut-être) d'inscrire votre nom parmi la liste des valeureux mercenaires.

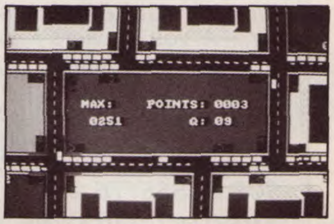


Même s'il n'a pas la qualité de Warrior Plus, ce jeu est réussi malgré un intérêt qui tend, à la longue, à s'émousser. Mais les fanatiques du joystick, exterminateurs de méchants envahisseurs et inconditionnels du tir en rafale y trouveront leur bonheur. Les graphismes sont bien réalisés (regardez par exemple le joli décor coloré en arrière plan). Venir à bout de ces hordes sauvages demande un certain entraînement. Un bon logiciel (et, en plus, pas cher...) en attendant de nouvelles "superproductions"... Si vous aimez ce genre de jeu d'arcade, "il faudrait être fou pour dépenser plus !".

TRAFIC... PANIQUE

Editeur : Andromeda Software
Distributeur : Honsoft
Support : cassette/disquette
Genre : arcade/simulation
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

Régler la circulation d'une ville n'est pas de tout repos. Avec cette simulation, vous pourrez vous mettre dans la peau de Vison Buté et permettre aux hordes de gentils citadins, lesquels ont tendance à embouteiller les carrefours, de regagner leur tipi...
Vous disposez, pour cela, d'une vue aérienne des carrefours. Vous voyez se déplacer et s'arrêter aux feux les véhicules. Votre tâche sera de régler ces feux tricolores pour éviter l'embouteillage fatidique. Si ce logiciel n'est pas le plus génial vu sur Amstrad, il a le mérite d'être original. Les graphismes sont très bons, le déplacement des voitures aux carrefours très convaincant.



Si vous arrivez à surmonter les pièges initiaux, vous pourrez passer aux tableaux suivants, plus complexes encore. Il est possible de jouer à partir du clavier ou avec un joystick. Trafic-Panique est un soft sans prétention, original, bien réalisé et amusant qui vous fera passer de bons moments.

BATTLE OF THE PLANETS

Editeur : Mikrogen
Distributeur : Innelec
Support : cassette/disquette
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

Les Anglais frappent encore ! L'éditeur Mikrogen nous propose de revenir aux sources du jeu d'arcade avec une guerre de l'espace : "La bataille des Planètes". Sélectionné pour le "National Computer Games Championship" (Outre-Manche), vous pourrez téléphoner en Angleterre, si vous êtes avides des "High-scores", pour donner votre résultat et savoir si vous êtes le meilleur du moment...
Le sujet est assez banal : des envahisseurs survolent des planètes, s'y posent et y détruisent toutes traces de civilisations. En tant que membre de la Force G., vous devrez limiter cette invasion massive. Inspiré des graphismes de "Stellar 7" (vaisseaux en 3D "fil de fer"), celui de ce jeu est irréprochable. Les bruitages sont bons, l'intérêt y est présent malgré un thème "bateau" et la rapidité de jeu est "plus speed que moi tu meurs...".
Un bon logiciel pour se défouler après une journée de stress...

SPECIAL AMSTRAD

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE !

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8
C/D 120/180 F

AMSTRAD CASSETTES

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)
115 F

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
90 F

NOUVEAUTES !

ALIEN HIGHWAYS	89 F
ARCHON	125 F
BALL BLAZER NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
COLOSUS CHESS 4	119 F
COMET	79 F
COMPUTER 10 HITS VOL 2	95 F
FORBIDDEN PLANET	79 F
GHOST N GOBBELINS NF	89 F
GUNFRIGHT NF	95 F
GREEN BERET	95 F
HEAVY ON THE MAGIC	95 F
HUMAN TORCH	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	95 F
KAISER	85 F
KNIGHT RIDER	89 F
KUNG FU MASTER NF	95 F
MINDSHADOW NF	85 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE	89 F
PACIFIC NF	115 F
PANZADROME	89 F
PAPER BOY NF	89 F
REBEL PLANET NF	95 F
RED HAWK	89 F
ROCK 'N WRESTLE NF	85 F
SABOTEUR	95 F
SAMANTHA FOX STRIP	95 F
SPITFIRE 40	95 F
STARQUAKE	89 F
STRATEGY FR	145 F
STRIKE FORCE HARRIER	95 F
SUPERBOWL	89 F
SWORDS AND SORCERY	99 F
TANK COMMANDER	95 F
TAU CETI	95 F
THE GOONIES NF	99 F
TITANIC NF	95 F
TLL	90 F
TOMAHAWK	95 F
TUBARUBA	89 F
TYRANN	165 F
V!!	95 F
ZOIDS	95 F

HIT PARADE

3D Grand Prix	99 F
BALLE DE MATCH	75 F
BAT MAN NF	89 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	115 F
BOMB JACK NF	95 F
BRUCE LEE NF	75 F
CAULDRON NF	79 F
COMMANDO NF	89 F
CONTAMINATION NF*	115 F
CRAFTON ET XUNK NF*	115 F
EDEN BLUES NF*	115 F
FRIDAY THE 13 TH	89 F
HOLD UP	105 F
HYPERSPORTS	95 F
KNIGHT GAMES NF	89 F
MACADAM BUMPER*	125 F
PING PONG	79 F
RAMBO NF	79 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
SCRABBLE Fr	175 F
SKYFOX NF	99 F
SORCERY NF	89 F
SPY VS SPY NF	95 F
SUPER TEST DECATHLON	75 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THEATRE EUROPE	119 F
WINTER GAMES NF	95 F
SPECIAL COUPE DU MONDE WORLD CUP 86 (Foot) NF	95 F
ZORRO NF	95 F

5e AXE	175 F
AFFAIRE VERA CRUZ	169 F
BACK TO THE FUTURE NF	95 F
3D MEGACODE NF	159 F
3D VOICE CHESS	129 F
A VIEW TO A KILL NF	99 F
AIRWOLF	99 F
ALIEN 8 NF	75 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE beyond stars	85 F
BOUNTY BOB strikes back NF	75 F
DIAMANT de l'Ile maudite	175 F
DUNDARACH	105 F
ELITE	135 F
FAIRLIGHT	95 F
FIGHTER PILOT NF	89 F
FIGHTING WARRIOR	85 F
FRANK BRUNO BOXING NF	95 F
GESTE D'ARTILLAC	245 F
GHOSTBUSTER NF	95 F
GUTTER NF	105 F
HACKER NF	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
JUMPJET	105 F
L'HERITAGE	169 F
LE SURVIVANT	109 F
LORD OF THE RING	165 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MANDRAGORE	195 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MATCH DAY	65 F
MICROSAPIENS NF	119 F
MILLIONNAIRE NF	119 F
MISSION DELTA NF	105 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
NIGHT SHADE NF	95 F
OMEGA Planète Invisible	249 F
RAID NF	75 F
RALLY II NF	95 F
ROLLER COASTER NF	95 F
SPINDIZZY NF	95 F
STRANGE LOOP	89 F
SUPERSLEUTH	95 F
SWEVO'S WORLD	95 F
THINK	89 F
WHO DARES WIN II	95 F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)
145 F

THEY SOLD A MILLION NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY 135 F
135 F

NOUVEAUTES !

ALIEN HIGHWAYS	135 F
ARCHON	185 F
BORED OF THE RING	135 F
BOUNDER NF	129 F
CAULDRON 2 NF	135 F
COLOSUS CHESS 4	169 F
DR WHO	185 F
ELITE	195 F
FAIRLIGHT	145 F
GHOST N GOBBELINS NF	145 F
HUMAN TORCH	145 F
KUNG FU MASTER NF	145 F
MC GUIGAN BOXING NF	145 F
MINDSHADOW NF	145 F
MUSIC SYSTEM	145 F
PAPER BOY NF	145 F
PING PONG NF	145 F
REBEL PLANET NF	145 F
ROLLER COASTER NF	135 F
SKYFOX NF	145 F
STRATEGY FR	185 F
STRIKE FORCE HARRIER	145 F
TANK COMMANDER	135 F
TAU CETI	145 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
TOMAHAWK	145 F
TYRANN	195 F
TLL NF	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 (Foot)	145 F
YE AR KUNG FU	125 F
ZOMBI	175 F
ZORRO NF	145 F
SYSTEME DE DEVELOPPEMENT COMPLET CASS, EDITEUR, DESASS, MANUEL EN FRANÇAIS	275 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	145 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	195 F
BATAILLE POUR MIDWAY	195 F
BOMB JACK NF	145 F
BRUCE LEE NF	125 F
CAULDRON NF	125 F
COMMANDO NF	145 F
CONTAMINATION NF*	195 F
CRAFTON ET XUNK NF*	195 F
D BASE II NF	650 F
EDEN BLUES NF	195 F
EXPL fist + FIGHT warrior	185 F
FRANK BRUNO BOXING NF	145 F
KNIGHT GAMES NF	145 F
HYPERSPORTS	125 F
MACADAM BUMPER	175 F
PACIFIC NF	159 F
SCRABBLE Fr	245 F
SORCERY+ NF	130 F
THEATRE EUROPE	195 F
THE WAY OF THE TIGER NF	145 F
WORKING BACKWARDS	95 F

3D MEGACODE NF*	230 F
3D VOICE CHESS	145 F
AIRWOLF	125 F
AFFAIRE VERA CRUZ	195 F
AMELIE MINUIT	165 F
BACK TO THE FUTURE NF	145 F
ELIDON	49 F
FIGHTER PILOT NF	135 F
GESTE D'ARTILLAC	295 F
HACKER NF	145 F
HARRIER ATTACK	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	139 F
JUMPJET NF	155 F
L'HERITAGE	189 F
LORDS OF MIDNIGHT	135 F
MANAGER NF	175 F
MISSION DELTA*	175 F
OMEGA Planète Invisible	249 F
RAID NF	145 F
RED ARROWS	135 F
SPINDIZZY NF	145 F
SUBTERRANEAN STRIKER	125 F

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

* (ere)

GB: le programme proposé dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

A-11

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **15 F** *pour frais de remboursement)*

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

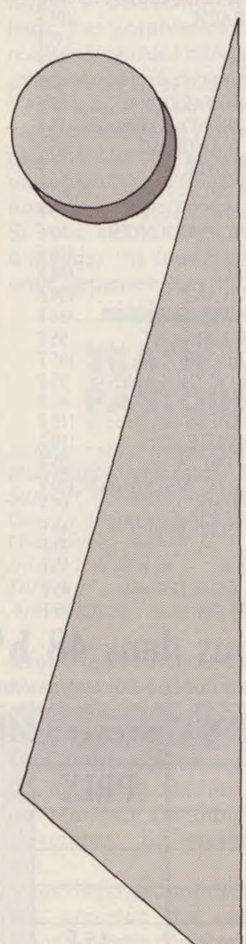
CONCOURS
Les gagnants du n° 10

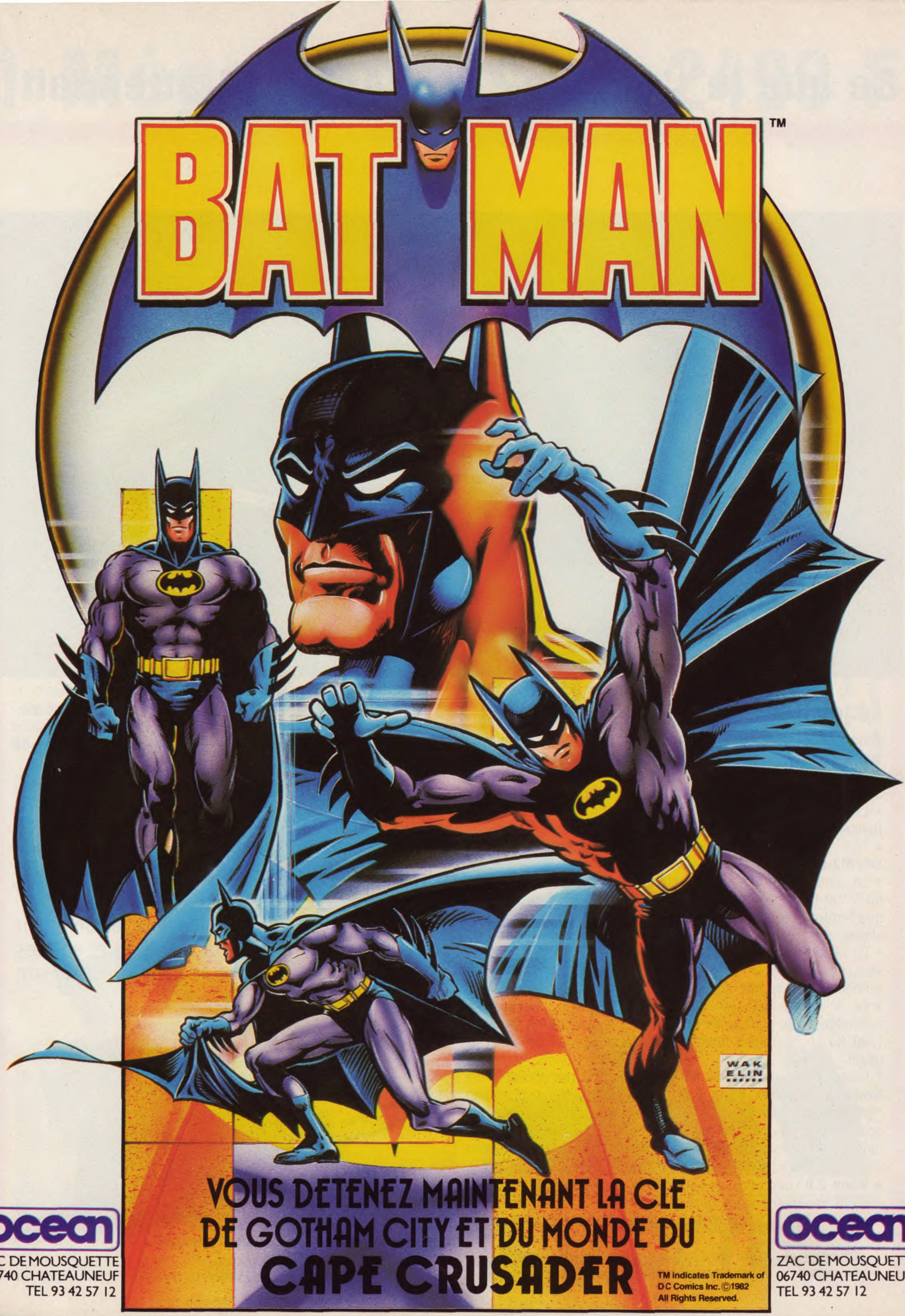
CONCOURS TOP SECRET

Delaage Philippe, Marseille
Katk Bernard, Limoges
André Alain-Philippe, Jarny
Mallard, Machecoul
Bruneau, Mezeray
Robert Michel, Clichy s/Bois
Despetit Armand, Paris
Ramirez Arnaud, Pontault-Combault
Richier Fabien, Alfortville
Bonnemaison Alain, Richebourg
Girin Bruno, Locmaria-Plouzané
Madine Muriel, Cambes
Garaud Lionel, Quimper
Garnier Jean-Michel, Tignieu
Claberot Eric, Velizy
Mezières Michel, Neuville
Legros Pascal, Draveil
Tanno Gilbert, Velleron
Pacaut J.-P., Avignon
Berger Gilles, Lyon
Liabeuf, Christian, Les Abrets
Bosqued Bruno, Portet/Gar
Mangonneaux Hervé, Auxonne
Zorzi Frédéric, Poitiers
Colin André, Boulogne/mer
Sabourin Patricia, Pantin
Coupechoux Pascal, Gouvieux
Pax Gilles, Metz
Jacquet Claude, Vannes
Godefroy Claude, Cherbourg
Douche Céline, Remiremont
Faisandier Jérôme, Angers
Klencklen Olivier, Colmar
Pequin Patrice, La Rochelle
Delaunay Didier, Aubenas
Laugé Christine, Libourne
Belin Stéphane, Vineuil
Béjean Michel, Grenoble
Valade Jean-Michel, Toulouse
Bauer Daniel, Froeningen
Le Coz Eric, Dourdan
Cabillic Denis, Granville
Schirm Didier, Epinal
Bueb Jean-Luc, Mulhouse
Albertini Jean-Claude, Nice
Aubey Lionel, Paris
Foggéa, Choisy-le-Roi
Douche Sébastien, St-Dié
Brunel Pascal, Montrejeau
Fabre Jean-Philippe, Tarascon/Ariège
Pouget Didier, Sevrin/L'isle
Lavelle Christophe, Macon
Lorthioir Christophe, Seyssins
Romanin Laurent, Montauban
Halikiopoulos Jean-Luc, Marseille
Edel Laurent, Domène
Boizart Bruno, Dieux
Baffert Pascal, Grenoble
Lecomte Laurent, Nogent Le Rotrou
Huart Jean-René, Chamonix

CONCOURS « STRIKE HARRIER FORCE »

Casse, Dreux
Colaone, Vitry Le François
Ricart Laurent, Marseille
Bravo Thierry, Melun
Schlunegger Arnaud, Montereau
Eirhacker Arnaud, Strasbourg
Konieczny Fabrice, Morigny-Champigny
Michel Gérard, Issoire
Audibert Frank, Seyne/Mer
Bensussan Pascal, Marseille
Taveau Sébastien, Quetigny
Demouillier Alain, St-Laurent
Calsyn Laurent, Paris
Barbier, Chemire-Le-Gaudin
Goncalves Fernand, Beauvais
Thercelin Eric, Le Pré St-Gervais
Andrieux Stéphane, Aixe/Vienne
Viencent Eric, Vermaison
Juillerat Luc, Fontaine
Behar Suny, Mandelieu
Festal Patricia, Bordeaux
Pucheux Thierry, Oloron Ste-Marie
Charton Michel, Nancy
Preel Agnès, Alès
Espinasse Serge, Chambery
Seillier Philippe, Calais
Rialland Jean-Yves, Marolles en Brie
Le Quang Hue, Vanves
Caute Jean-Paul, Blois
Flageul Frédéric, Montgeron
Delande Anne, St Gely du Fesc
Prevost Annie, Maisons Alfort
Dubois Jean-Michel, Dijon
Laugé Alain, Lalande de Pomerol
Vernier, Chennevières s/Marne
Dublanc Laurent, Bazas
Cabillic Denis, Granville
Douche Sébastien, St-Dié
Delaunay Didier, Aubenas
Routier Jacques, Annemasse
Missilier Christophe, Cluses
Prudhomme Jérôme, Sablé/Sarthe
Coupechoux Pascal, Gouvieux
Coldepin Jérôme, Ville-la-Grand
Sweiker Dominique, St-Nazaire
Lemay Emmanuel, Liévin
Jabaud Philippe, Etrechy
Briand Sébastien, Bouguenais
Chabert Nathanael, Vitré
Charondière, Chateaugay





ocean
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12

Ce que le "monde" de l'Amstrad attendait :



Le lecteur de disquette VORTEX F1-X :

Pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128) voici la nouvelle solution professionnelle pour tous les appareils déjà équipés d'un lecteur 3'', mais recherchant un format standard (5''1/4 ou 3''1/2) avec une capacité de stockage importante.

• Le F1-X est véritablement un premier lecteur.
(lancer CP/M sur 5''1/4 ou 3''1/2).

• 708 Ko de capacité formatée sous **BASIC, CP/M2.2, CP/M3.0**

• La commande ''**I** X'' vous permet de charger l'ordre logique du 3'' et du lecteur F2-X, quand vous le voulez. Cela veut dire que l'ordre des lecteurs peut être chargé par les commandes du clavier.

• En tapant les commandes ''**I** CPM,1'' ou ''**I** CPM,2'' il vous sera possible, pour la première fois, de charger CP/M de n'importe quel lecteur connecté.

• Le 3'' et le lecteur-X de votre configuration, fonctionnent ensemble, avec pour seule différence : la capacité de stockage (180 Ko et 708) vous indique que vous avez fait un ''pas de géant''.

• Grâce à une commande fournie, vous pourrez choisir entre **Amsdos** et Vortex **Vdos 2.0** en tant que système opérateur **''principal''.** Ils sont disponibles tous les deux avec la configuration-X vous pourrez donc choisir celui que vous voulez utiliser. Vdos est **compatible** à l'Amstrad et vous donne des ailes pour votre propre programmation .

• **Vdos 2.0** vous offre les possibilités suivantes :

— 128 enregistrements dans le directory.

— 16 fichiers à accès direct pouvant être ouverts en même temps sous basic.

— Moniteur et éditeur de disquette disponible en Rom.

— En tapant ''**I** Format'', vous pourrez formater sous basic.

— En tapant ''**I** Code, (VAR)'', vous pourrez protéger vos données grâce à un mot de passe.

— Pour le 464, entrées de paramètres directes grâce aux commandes R par exemple :
I ERA, ''Test. Bas'' à la place de : **AS = ''Test. Bas'', I ERA, eAS.**

Plus bas nous vous montrons ce qu'il y a de spécial à propos de notre nouvelle solution-X : Le **module-X** (ou **module-XRS** si la **RS** est demandée).

Le module est une extension pour le contrôleur de l'Amstrad, rajoutant à son hard et soft les pièces nécessaires pour augmenter totalement ses performances.

Module -XRS



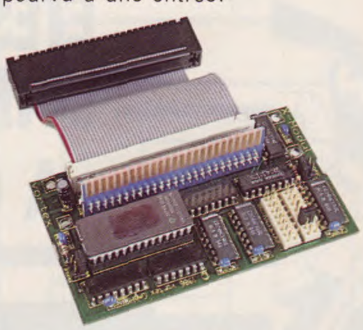
1 Méga octets = 2499 F



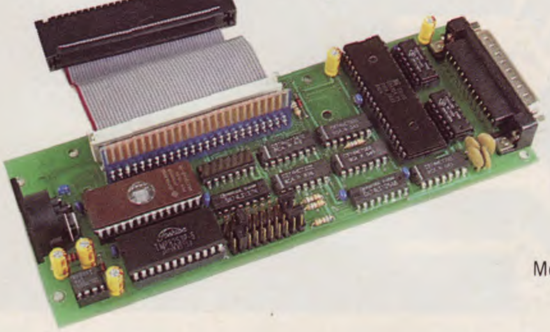
Une 6128 et un lecteur F1-X

• Vous avez besoin d'une **RS 232 ?** Alors commandez le **F1-XRS.** Un module **RS 232** compact est intégré dans celui-ci. Vous pourrez aussi intégrer la RS 232 plus tard ; elle peut fonctionner en toute compatibilité avec le port de l'Amstrad.

En combinant le **module-X de Vortex** et le contrôleur de l'Amstrad, en les connectant simplement, vous aurez un **haut de gamme.** L'avantage intéressant de ce système est que vous garderez aussi **l'Amstrad** et le **logo** dans le contrôleur 3'' et en plus vous obtenez votre **système opérateur** avec ses possibilités d'extensions. Il vous permet d'utiliser un lecteur d'un **mega octets,** avec toutes les autres possibilités fournies.
En créant la **solution-X,** nous avons déjà pris en considération l'emplacement d'une extension RS 232. Pour cela, aucun espace supplémentaire n'est requis. Lorsqu'on équipe le boîtier d'une **RS 232,** celui-ci est déjà pourvu d'une entrée.

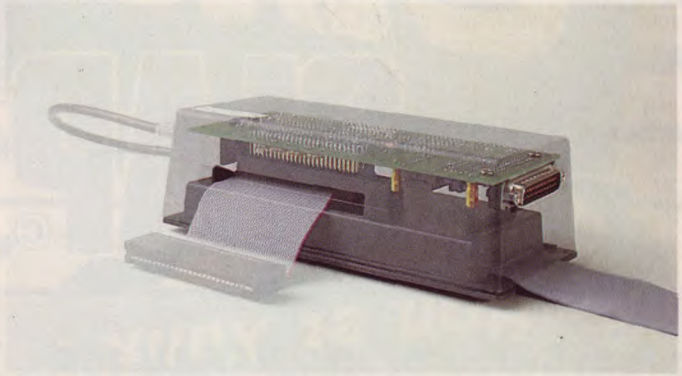


Module -X



Module -XRS

Alimentation : les tensions requises sont fournies par une prise logée dans l'arrière du lecteur, **la RS 232** faisant partie du **module-X,** d'où le nom **''XRS''...**
Nous croyons que le **module-X** combinant une **RS** est la solution la plus élégante et la plus compacte que vous pourriez trouver. Une unité mécaniquement **compacte** et **solide.**



Une photo du module -XRS et du contrôleur 3''

Nous sommes convaincus que notre système **F1-X (RS)** est une solution éclatante, éliminant différents problèmes d'un seul coup, offert à un prix très raisonnable.

Comparez et dites-nous qui vous offre plus.

M1-X et F1-X . . . . 2 499 F
M1-XRS et F1-XRS . . 2 849 F

VORTEX FRANCE
15, quai Jules Guesde
94400 VITRY
Tél. : 42.89.36.59



vortex
C O M P U T E R S Y S T E M E

Ciné CLAP©

UBI Soft

PROCHAINEMENT DISPONIBLE COMMODORE

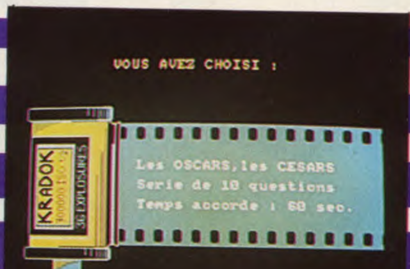
AMSTRAD CPC 464/664/6128 - DISK

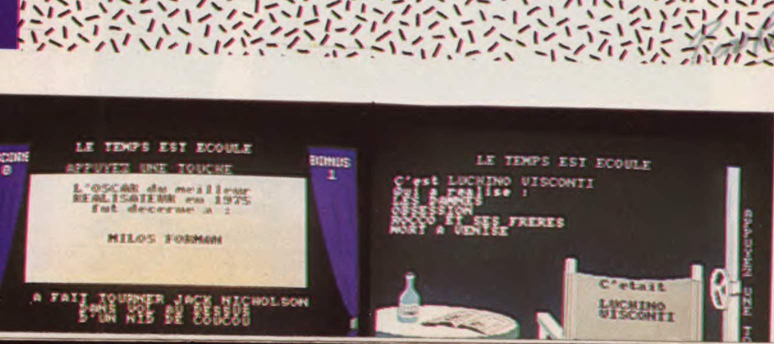
180 F VERSION DISK



La Ciné-Passion

ÊTES-VOUS UNE TÊTE... A CLAP?





NOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

VILLE : ____________ CODE POSTAL : ____________

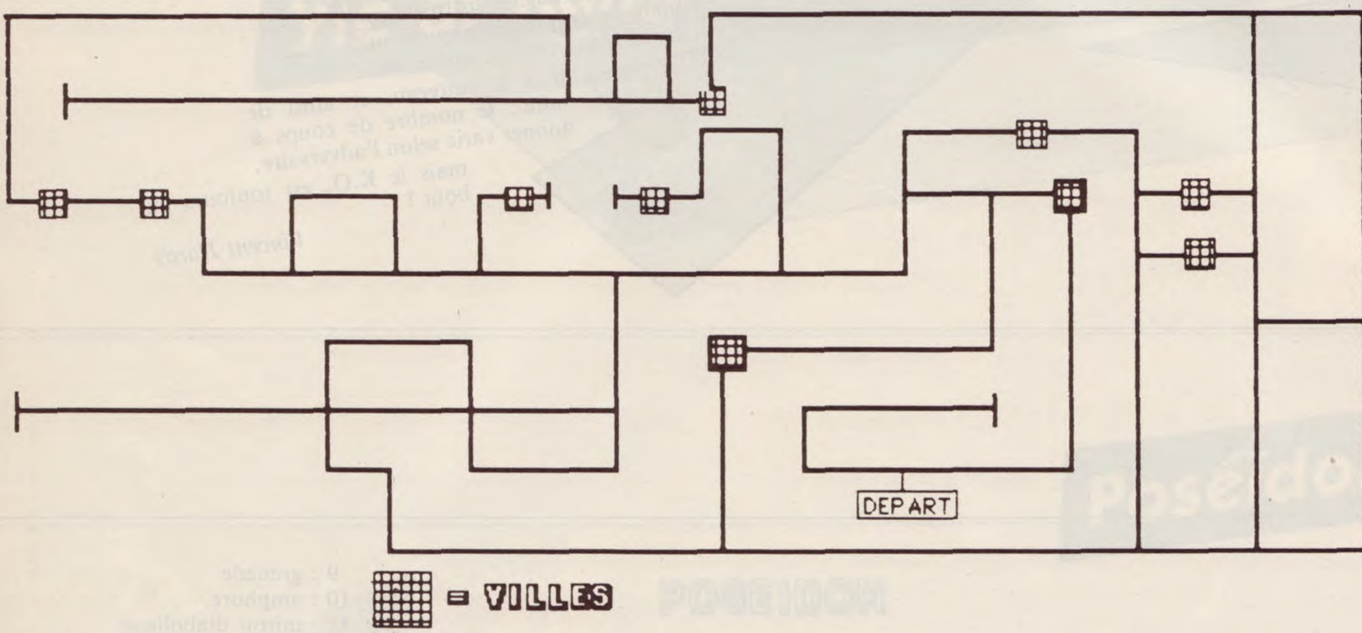
HELP !

Attention, ne retournez pas tout de suite cette page ! Elle contient de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Indispensables si vous êtes définitivement bloqué, découragé, épuisé ! Au menu de ce mois-ci : la solution intégrale d'Orphée ; le plan souterrain de Hacker ; victoire définitive sur Kung fu ; la fin du mystère de Kikékankoi ; la carte marine de Poséïdon ; légers progrès sur Cafton et Xunk. Soyez généreux : si, vous aussi, vous avez des "trucs" sur un logiciel, envoyez-les nous ! Nous les publierons, et tout le monde pourra en profiter...

Hacker

Utile : un plan du réseau affreux de souterrains qui vous permet de vous déplacer à travers tout le globe. Nous ne vous donnons pas le nom des villes, pour ne pas trop vous faciliter la tâche ! Bonus : les quatres codes essentiels ! Attention, vous devez les entrer à la virgule et au point près !...

MAGMA,LTD.
AXD-0310479
HYDRAULIC
AUSTRALIA



HACKER : RESEAU SOUTERRAIN

Crafton et Xunk : survivre !

Certains objets attirent les personnages : les bouteilles attirent les Punks, les pots de fleurs attirent les infirmières, les aimants attirent tous les autres.

Armes mortelles : les flacons de poison tuent les "robots-grilles avec manivelle", et les grands robots. Les bougies tuent les robots à tête ronde. Les poivriers tuent les oiseaux en métal et les doubles pontons.

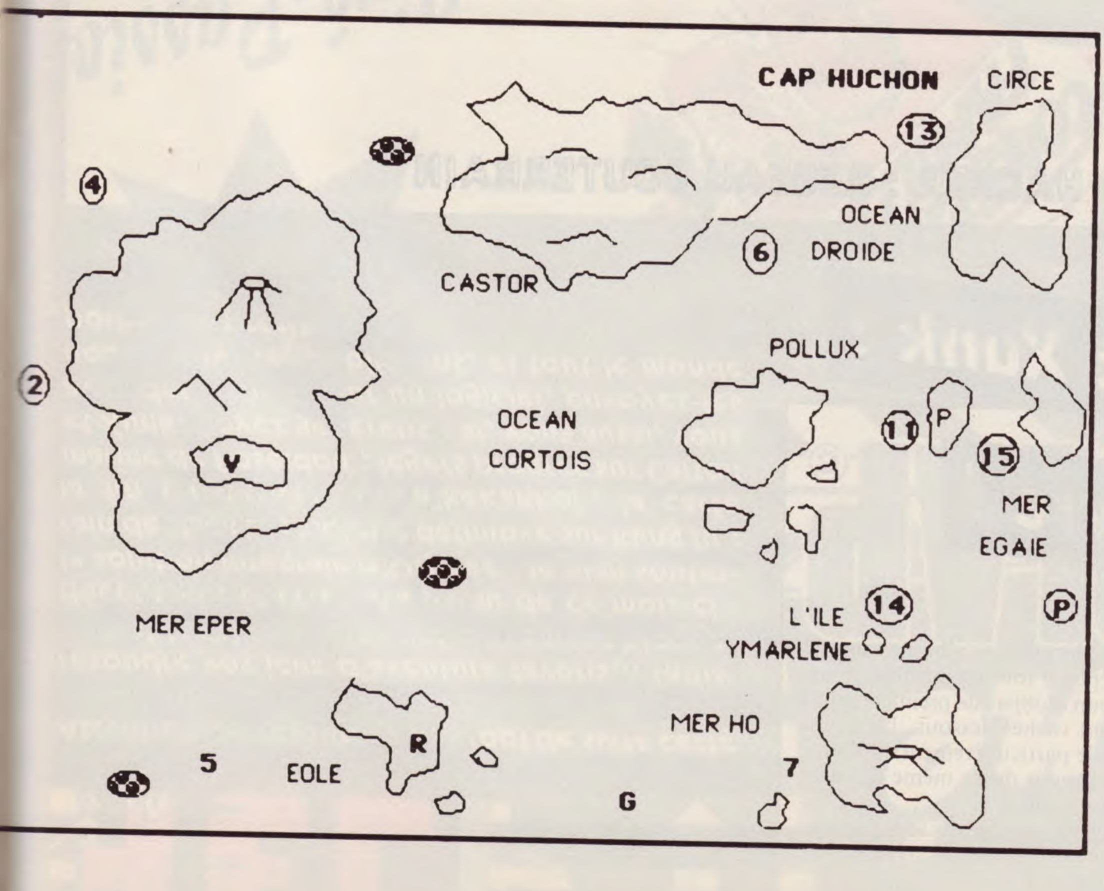
Exploration : n'hésitez pas à déplacer tous les meubles. Beaucoup d'objets de première utilité sont cachés dessous. Dans une salle particulièrement en désordre, vous devez même déplacer une armoire...

Aveux : ce sont les seringues qui servent à faire avouer les savants !

Gwendal Lechene

Voici une méthode pratiquement infaillible pour mettre à genoux tous les lutteurs de l'ordinateur, y compris Blues !... Aller se placer au maximum dans le coin droit, et ce avant que l'adversaire ait pu vous toucher. Puis sauter à la verticale jusqu'à ce qu'il se décide à venir à côté de vous. Il suffit désormais de frapper dès que vous êtes à terre, puis de sauter aussitôt à nouveau, et ainsi de suite : le nombre de coups à donner varie selon l'adversaire, mais le K.O. est toujours au bout !

Vincent Hardy

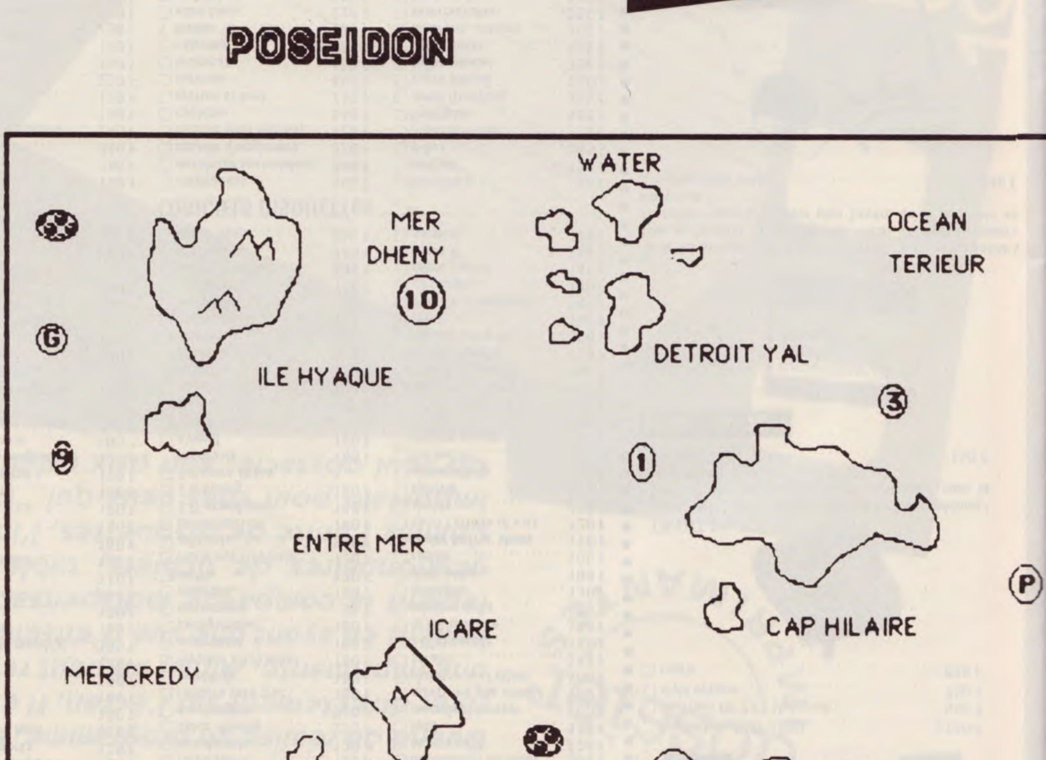


9 : grenade
10 : amphore
11 : miroir diabolique
12 : dague
13 : clé des songes
14 : livres de Déophé
15 : miroir de l'âme

Seules les îles Pollux, Water, et l'Eau révèlent des messages. Lorsqu'on laisse un objet à un personnage, il dévoile un message (par exemple, Demnos donne "l'assurance-vie", les Xaks, le virus de la grippe, les Pieuvres, la clé des songes, les grottes, la lampe).

Yie ar Kung fu : toujours plus fort

Poséïdon



Légendes

V : Vénus de Milo
D : Demnos
R : Robinson
P : Poséïdon
P (entouré) : Pieuvre
G (entouré) : Grotte

1 : virus de la grippe
2 : cassette
3 : bouteille
4 : philtre d'amour
5 : massue
6 : pistolet
7 : faux
8 : lampe

= XAKS

Impression à tout faire

dossier IMPRIMANTES

Quand on réalise un programme, il est souvent difficile de le corriger directement sur l'écran. Il est alors bien utile de posséder une imprimante. Ainsi, on peut relire sa programmation tranquillement en ayant une vue d'ensemble de son travail. Elle est également la compagne indispensable des traitements de textes, gestionnaires de fichiers, tableurs, logiciels graphiques etc. Comme l'unité de disquettes, l'imprimante est un périphérique important pour tous ceux qui "travaillent" avec leur Amstrad. Un seul obstacle, son prix : deux milles francs minimum.



Parmi l'éventail de machines proposées sur le marché de la micro-informatique, le choix devient difficile pour l'amateur. La précipitation est toujours à déconseiller. Pour parvenir à concentrer son choix sur deux ou trois modèles, parmi les quelques deux cent cinquante disponibles, il faut avant tout savoir ce que l'on souhaite faire avec son imprimante. Si les besoins se limitent à la conservation épisodique de listings, cinquante par an par exemple, une petite machine à stylo ou un bas de gamme de certains constructeurs sont largement suffisantes. Surtout que pour des besoins ponctuels, ces machines peuvent sortir des graphismes relativement corrects. Leurs prix n'excèdent pas en général 1 100 F.
Ensuite, dans une fourchette comprise entre 2 000 et 3 500 F on trouve les "bonnes à tout faire" de l'impression. C'est plutôt cette gamme que nous avons cherché à vous présenter. C'est dans celle-ci que l'utilisateur trouvera le meilleur compromis qualité/prix. Après on tombe dans un choix plus réservé aux professionnels, sauf si pour vous, relier une imprimante de 6 000 F ou 15 000 F à votre Amstrad est sans conséquence !

Les différents systèmes d'impression

Pour vous, laser, thermique, stylo, jet d'encre, matricielle, marguerite, c'est de l'hébreu ? Ne vous inquiétez pas, nous allons vous expliquer celà dans le détail.

La technique du stylo

Pratiquement abandonnée, cette technique était très utilisée aux balbutiements de la micro grand-public. Sur une tête porteuse, on dispose, en étoile, quatre petits stylos à billes : rouge, bleu, noir et vert. Par des commandes logicielles, on indique à cette tête mobile avec quelle couleur elle doit travailler. La pointe, montée "souple" viendra dessiner la lettre ou le motif voulus sur la feuille de papier. Sur la plupart des modèles, on peut obtenir différentes tailles d'écritures. Ce principe simple, utilisait un matériel peu coûteux, souvent garanti "pur plastique", d'où une grande fragilité. On peut encore en trouver chez des revendeurs pour environ 500 F. Si vous avez des besoins très très limités, elle pourra vous convenir, à moins qu'un ami généreux vous en fasse cadeau. La largeur du papier utilisé par ces machines est d'environ 12 cm, présenté en rouleau continu.

L'impression thermique

C'est encore un système dont on ne trouve plus que quelques modèles à des prix soldés. Les imprimantes de ce type donnent, comme pour les précédentes, des résultats plutôt moyens, mais largement suffisants pour une utilisation occasionnelle. L'impression est obtenue par la détérioration d'une pellicule sensible, déposée sur le papier. Cette technique permet de fabriquer des machines très silencieuses, mais qui nécessitent l'emploi d'un papier spécial, lui aussi livré en rouleau. Si l'imprimante est peu onéreuse, (moins de 1 000 F en général), le papier coûte par contre très cher. Les résultats graphiques sont satisfaisants. A cause de sa structure particulière, le papier est brillant, d'un touché peu agréable.

Les marguerites

Simplicité, fiabilité, qualité d'impression pour ces imprimantes, mais quelle lenteur ! Avec elles, on commence à parler de vitesse d'impression. L'unité employée est le nombre de caractères par seconde : CPS. Les marguerites naviguent autour des 20/40 cps suivant les modèles. Le principe de fonctionnement de ces imprimantes est simple. Une couronne supporte une multitude de bras terminés chacun à leur extrémité par un caractère gravé. Cette couronne tourne autour d'un axe pour venir positionner le caractère choisi devant le ruban encreur. Une impulsion fait basculer le bras vers le ruban, qui lui-même entre en contact avec la feuille de papier.
Auriez-vous déjà deviné que c'est le principe de notre bonne vieille machine à écrire ? Sauf que dans le cas présent, les informations reçues viennent non pas d'une personne mais électroniquement. En plus de la lenteur, ces imprimantes ne peuvent travailler qu'avec une police (un jeu) de caractères à la fois. Par contre, on trouve de nombreuses polices dans le commerce : Pica, Elite, Italique etc.
Encore un reproche à leur faire : un bruit excessif. N'envisagez pas d'imprimer vos documents à minuit. Soit vos charmants voisins deviendront des assassins, soit votre conjointe retournera chez sa mère (et si c'est la conjointe qui travaille ? NDLSR). Le prix moyen de ces vétérantes de la "qualité courrier" est de 6 500 F/7 000 F, mais on peut en trouver d'excellentes à partir de 3 500 F.

L'impression pour tous !

Les imprimantes matricielles à impact sont les plus courantes. Elles offrent le double avantage d'offrir une qualité d'écriture très correcte, voir même excellente, de posséder en général plusieurs types de polices, d'être raides et de ne pas coûter trop cher. Les prix varient entre 1 000 F pour les bas de gamme et plus de 20 000 F pour les machines les plus perfectionnées.
Le principe de fonctionnement de ces imprimantes est relativement simple. Sur une tête porteuse, sont installées des aiguilles qui vont, suivant la forme voulue, être actives ou non. La lettre sera dessinée dans une grille fictive (une matrice), à l'instar de celle que vous pouvez consulter dans votre manuel pour la redéfinition des caractères sur votre écran. Vous remarquerez dans ce cas, qu'il s'agit d'une matrice de 8 points par 8 points, soit 64 cases. Pour reproduire un "A", un certain nombre de cases sont noircies (état 1), alors que les autres restent blanches (état 0).

La tête de l'imprimante matricielle travaille de la même façon, elle va noircir les cases de sa grille en poussant l'aiguille vers le ruban encreur, qui lui imprimera le papier, en réponse au code ASCII reçu. La vitesse de croisière d'impression est de l'ordre de 80/100 cps pour la gamme moyenne et peut atteindre, si vous mettez le prix, 400/500 cps. En mode "qualité courrier", l'imprimante de gamme moyenne effectuera un deuxième passage, après léger décallage de sa tête d'impression de façon à resserrer le point. La vitesse descend logiquement dans ce cas à 40/50 cps,et peut être encore inférieure : 20/30 cps, en mode graphique.

Plus la matrice aura de cases, plus l'impression se rapprochera de celle des imprimantes à marguerite, on obtiendra ainsi la vraie "qualité courrier", c'est-à-dire sans point visible. Les matrices ont une densité moyenne de 64 cases pour les plus économiques, à 600 cases ou plus pour les plus chères. Le nombre d'aiguilles varie lui aussi suivant les machines. On peut avoir une tête à 8, 9 aiguilles pour les imprimantes de gamme basse et moyenne, alors que les machines professionnelles, quatre à dix fois plus coûteuses, peuvent avoir des têtes de 24 aiguilles ou plus.
Quelques imprimantes matricielles à impact permettent d'utiliser des rubans couleur. Elles satisferont tous ceux qui ont besoin de présenter des documents soignés : tableaux, projets de dessins ou plans. Il faudra réaliser ou utiliser un logiciel capable de prendre en compte les couleurs, sinon ces imprimantes travaillent généralement sur la partie encrée noire du ruban.
Cette technique d'impression offre le choix le plus important des machines de qualité, pour des prix corrects : de 2 000 F à 4 000 F dans la gamme visée. C'est donc principalement parmi celles-ci que nous avons sélectionné les machines que nous vous présentons dans ce dossier. Avec elles, vous pourrez réaliser des documents, textes ou graphismes, plus que convenables dans des applications professionnelles ou ludiques. Elles présentent aussi l'avantage de ne pas être spécifiques aux ordinateurs Amstrad (sauf, bien entendu celles de la marque). Si vous possédez un second ordinateur avec une interface de sortie imprimante de type "parallèle-centronics", vous ferez un bon investissement : une imprimante pour deux ordinateurs. Sinon, lorsque vous revendrez votre CPC (il faut être fou !), vous pourrez conserver votre machine, ou encore faire le contraire, garder jalousement cet "excellent" ordinateur et vendre l'imprimante. N'oublions pas le bruit, facteur important, pouvant peser énormément dans le choix de ce type de périphérique. Il est tout-à-fait correct, plus ou moins bien atténué suivant les produits. Dans la majorité des cas, il est

posible de travailler la nuit sans déranger les voisins ou sa famille du moment que le travail se fait dans une autre pièce ou à distance respectable.

Les "jets d'encre" et les "laser"

On en parle beaucoup, mais inutile de rêver, elles sont commercialisées entre 10 000 F et 100 000 F. La technique utilisée est semblable à celle des matricielles à impact, mais les aiguilles sont tout simplement remplacées soit par une buse (comme sur les pistolets ou les bombes à peintures) qui projette de l'encre sur la feuille de papier ou, comme dans le cas des imprimantes thermiques, par légère brûlure du papier, grâce au rayon laser. Comme de plus, la densité des matrices est largement supérieure à celles des machines à impact, on observe une augmentation considérable de la qualité d'impression.
Quant au bruit, ces deux techniques permettent d'avoir des machines pratiquement silencieuses. Seule la partie électromécanique d'avance papier est bruyante. Mais lorsque l'on sait que les machines professionnelles de type matricielles à impact peuvent imprimer environ 300 lignes de 80 caractères par minute contre plus de 1 000 pour une "laser" de même catégorie, parler de bruit devient ridicule. Une "laser" vous "sortira" un roman policier en cinq minutes !
On commence à utiliser des machines laser pour la composition directe de journaux, mais ce système n'en n'est qu'à ses balbutiements, les prochaines années devraient permettre l'abaissement des prix de ces imprimantes tout en augmentant encore leurs qualités. Les amateurs auront certainement la possibilité d'acquérir des "bas de gamme à laser" pour des prix modiques. Vivement demain...

Les tables traçantes

Pour terminer ce tour d'horizon des périphériques d'impression, parlons des tables traçantes, très utilisées pour la reproduction de cartes ou plans. Il n'y a pas véritablement de matériel spécifique pour l'Amstrad. Mais avec l'aide d'un bon logiciel, de l'interface adéquate et de quelques essais, il est possible pour ceux qui recherchent ce type de matériel d'arriver à quelque chose. Il s'agit en réalité de la technique des "stylos" mais utilisée à plat avec déplacement de la tête porteuse au lieu du papier.
Ces tables acceptent les formats utilisés par les dessinateurs, du A4 (petit format) au A0 (le plus grand). Elles travaillent très lentement, en quatre couleurs ou plus, avec des résultats souvent excellents.
L'utilisateur devra effectuer quelques essais avant d'acquérir ce type de matériel, soit avec un logiciel qu'il aura réalisé soit avec un utilitaire de dessin du commerce. Le soft devra tenir compte des couleurs demandées pour les tracés. En principe l'interfaçage entre un CPC et une table traçante ne devrait pas poser de gros problèmes. Nous avions demandé à une société de nous prêter ce type de matériel pour un essai, mais la machine n'étant pas arrivée, nous publierons un résultat de nos tentatives dans un prochain numéro.

Choisir son imprimante

Avant d'acquérir un périphérique quelconque, la première chose à vérifier concerne ce qui vous sera effectivement utile. Dans le cas d'une imprimante, si vous écrivez une lettre annuelle à votre percepteur, n'utilisez pas de gestionnaire de fichiers, ne réalisez qu'un ou deux programmes par an, n'êtes pas un adepte du graphisme, c'est-à-dire si vous n'avez pas besoin de conserver sur papier des documents ou des résultats, ce périphérique vous sera inutile et encombrant. A moins que voulant participer à l'effort économique de notre pays, vous désiriez aider un importateur à vider ses stocks. Si vous en avez les moyens, libre à vous ! Mais sachez que comme les ordinateurs, une imprimante perd entre 30 % et 50 % de sa valeur à la revente. Vous trouverez des investissements beaucoup plus rentables n'importe où.
La première question à se poser : pourquoi faire ? Si dans 95 % des cas vous ne sortirez que des documents : lettres, comptes d'exploitations, états de stocks, textes divers ; orientez votre choix vers une machine relativement rapide (130 cps), offrant différentes polices de caractères (c'est le cas sur la majorité des machines). Vous préférez la qualité à la vitesse d'impression ? Une "marguerite" fera certainement votre affaire. Mais rappelez-vous que vous ne pourrez utiliser qu'une police de caractère durant l'impression.
Si votre profession vous demande de présenter des graphismes compliqués à des clients, investissez dans une machine offrant une matrice d'impression élevée. Attention au prix, on atteint facilement les 10 000 F. Les dessinateurs techniques s'orienteront bien évidemment vers les tables traçantes. Malheureusement, comme nous l'avons dit dans le chapitre précédent, nous n'avons pas pu faire un essai avec un matériel visiblement intéressant et à notre connaissance, il n'existe pas de matériel dédié à l'Amstrad CPC.
Enfin, si vous vous classez dans la catégorie des amstradistes "moyens" : pas de besoin spécifique, utilisant aussi bien un traitement de textes qu'un gestionnaire de fichiers ou un wargame, programmeur à ses heures, graphiste occasionnel, vous serez les mieux servis. Pour un investissement compris entre 1 000 F et 3 500 F, vous trouverez l'imprimante de vos rêves.
Une dernière chose, il existe deux procédés pour entraîner le papier sur une imprimante : la friction et la traction. Le premier presse la feuille entre le rouleau et la platine, c'est le principe classique des machines à écrire. Par rotation du rouleau sur son axe le papier avance. Le second utilise un support sur lequel sont disposées deux roues à "têtons". Le papier listing possède des marges à trous qui viendront se positionner sur les têtons. Le papier sera alors tracté. Les deux options sont souvent disponibles, certains bas de gamme n'utilisant que la version friction. Pour disposer de deux possibilités d'entraînement, il faudra la plupart du temps rajouter au prix de l'imprimante, celui du tracteur.

Demander une démonstration

Lorsque votre choix sera fixé sur deux ou trois machines qui sembleront vous convenir, cherchez les revendeurs distribuant ces machines en vérifiant qu'ils peuvent vous faire une démonstration avec un CPC. Il est en effet complètement abhérant de constater que la majorité des utilisateurs amateurs achètent des produits sans faire un essai préalable. Il est vrai que de nombreux revendeurs se refusent à déballer, expliquer, laisser tester un produit sans certitude d'achat. Exigez ce droit simple du consommateur, même pour un logiciel ou un joystick. Vous trouverez toujours un commerçant qui le fera sans se faire tirer les oreilles. Il sait qu'il aura 99 % de chance de vous revoir dans son magasin, quitte à ce que vous fassiez 150 km pour y parvenir. Enfin, chez ces revendeurs, le service après-vente est généralement assuré dans le vrai sens du terme. Si vous devez payer le "prix fort", essayer d'obtenir gratuitement le câble de liaison (environ 150 F) ou l'entraîneur à picots s'il est en option (entre 300 F et 500 F en moyenne), ça fait toujours plaisir et on part avec l'impression d'avoir fait l'affaire du siècle.
Pour effectuer votre essai, munissez-vous d'un logiciel texte (gestionnaire de fichiers, traitement de textes) et d'une "copie d'écran". Si votre revendeur n'a pas de logiciel de démonstration, vous pourrez juger avec votre propre travail. Comparez aussi les prix, mais faites très attention. Un écart de 50 F ou 100 F entre deux magasins n'est pas important. Mais si l'on dépasse les 400/500 F commencez à vous inquiéter. La garantie du matériel est-elle assurée ? La machine est-elle livrée avec un ruban ? Ne riez pas, des petits malins le retirent et vous le facturent en supplément. Demandez le prix de l'entraîneur à picots (pour le papier à bande perforée ou listing). Pendant la durée de l'offre promotionnelle, des revendeurs en doublent le prix de façon à récupérer la somme "offerte" sur les machines. Dans bien des cas, il manquera quelque

chose qui sera rajouté sur la facture. Il ne s'agit pas de généraliser sur cette profession, mais les quelques "brebis galeuses" font le plus grand tort à tous les autres.
Ne devenez pas suspicieux pour autant, il existe de véritables offres promotionnelles réalisées par exemple pour l'anniversaire du magasin ; la sortie d'un nouveau produit ; des soldes parce que l'emballage est défraichi ou que l'on change de gamme, sans pour autant abandonner la marque et ne plus assurer le service après-vente. Un revendeur parisien proposait il y a quelques semaines une imprimante matricielle à un tarif inférieur du tiers, avec garantie et S.A.V. assuré. S'offrir une machine de 3 500 F pour le prix d'un bas de gamme mais avec 130 cps, une matrice de 91 points, 6 polices de caractères, un silence appréciable, cela peut valoir un petit détour et l'achat du câble d'interface.

La bonne "occase"

On peut réaliser de bonnes affaires avec les ventes d'occasions. On peut facilement trouver dans les colonnes d'annonces d'un magazine des "affaires". Des machines valant 3 500 F/4 000 F se retrouvent en "occases" à 2 000 F. Ces imprimantes sont souvent en bon état, voir quasiment neuves. Il faut vérifier l'état de la tête d'impression (machines à impact et thermiques), elle ne doit pas présenter de signes de "surchauffe" (traces de couleur marron) de l'axe porte-roue (marguerite) ou enfin de celui de la tête porte-stylo (devinez pour quel type d'imprimante !). On ne doit pas constater de jeu important ou une quelconque détérioration de la tête ou de l'axe. Vérifiez aussi l'état des vis, on peut ainsi contrôler si la machine a été démontée. Les "têtons" de l'entraîneur à picots ne doivent pas être rongés, sinon le papier "décrochera" souvent. L'état de la cocque en apprend beaucoup, car le vendeur peut avoir fait un "lavage" intérieur-extérieur de son imprimante. Regardez s'il n'y a pas de trace de chocs ou des rayures profondes sur le plastique, également sous la machine. Regardez l'état du câble d'alimentation. Faites la même chose qu'avec une voiture d'occasion. N'oubliez pas de demander la facture, sinon essayez d'en obtenir un meilleur prix.
Pour les bricoleurs, les utilisateurs peu fortunés ou les râdins, il existe une autre piste pour se dénicher des imprimantes à bon prix. En consultant les publicités de magazines électroniques, on peut trouver des imprimantes vendues au tiers de leurs prix habituels. Elles seront dans la majorité des cas proposées sans garantie ni reprise. Mais en cherchant des imprimantes avec interface de type "parallèle-centronics", on a une quasi certitude de compatibilité avec l'Amstrad. Ainsi il y a quelques jours, on pouvait trouver des imprimantes à marguerites à moins de 3 000 F au lieu des quelques 8 500 F habituels. Il faut regarder régulièrement ces publicités ou rendre visite le plus souvent possible aux "soldeurs" de matériels électroniques. Vous devriez rapidement trouver votre future "compagne".
Enfin, si vos besoins se limitent uniquement au texte, sachez que certaines machines à écrire possèdent une interface pouvant les relier à un ordinateur. Prix de vente couramment pratiqué par le service responsable du matériel de l'entreprise : de 300 F à 1 000 F s'il s'agit d'une machine à jeu de caractères unique, une marguerite ou à "boules".

Réussir le mariage

Tout heureux, vous venez d'acheter l'imprimante de votre vie. Oui, mais il faut la relier au CPC. Pas de problème puisque vous avez acheté un câble pour unir ces deux êtres. C'est bien, très bien. Commencez donc par une saine lecture de la documentation (avez-vous vérifié qu'elle était en français ?). A moins d'être spécifique à l'Amstrad ou d'avoir été préparée par le revendeur (si vous avez demandé un essai, ce devrait-être le cas), vous découvrirez qu'il faut positionner des "switchs", des petits interrupteurs. Ils vous permettront d'obtenir les caractères accentués, de connecter ou non le détecteur de fin de papier, etc. Après ce premier contact avec votre nouveau périphérique, branchez votre machine. Faites quelques essais d'impressions. C'est beau non ? Si ça ne marche pas, vérifiez que tout est bien relié correctement et que le voyant "ON LINE" de votre imprimante est bien allumé. Sinon refaites toutes les opérations depuis le début. Ne jamais oublier que ces opérations se font MACHINES ETEINTES (imprimante et ordinateur), sinon vous risquez de tout griller. Si vous n'obtenez toujours rien, éteignez imprimante et ordinateur et inversez le câble liaison. Si rien ne se produit lorsque vous tapez : PRINT #8,"toto", votre câble est peut-être défectueux, vérifiez à nouveau le positionnement des switchs. Normalement vous devriez avoir un résultat. Dans la négative absolue, ramenez l'imprimante chez le revendeur.

Récupérer le huitième bit

mante fonctionne parfaitement. Pour vérifier que votre imprimante comprend tous les codes demandés, consultez votre manuel pour voir quels codes sont disponibles au-dessus de 128. Si la table ASCII de l'impri-
Les ordinateurs Amstrad sont interfacés en 7 bits, alors que la plupart des imprimantes à sortie de type parallèle-centronics le sont en 8 bits. En principe, il faut récupérer ce huitième bit mais dans certains cas, l'imprimante donne ces caractères, demandez-lui d'imprimer des codes supérieurs à 128 comme par exemple : PRINT #8, CHR$(165). Elle devrait normalement envoyer un caractère. Si ce n'est pas le cas, ne désespérez pas, il est possible d'acheter dans le commerce une interface spéciale qui permet de récupérer ce huitième bit (300 F à 400 F à débourser). Si vous n'utilisez une imprimante que pour éditer du texte, en général vous n'aurez aucun problème. Par contre en graphisme, vous ne pourrez pas utiliser toutes les aiguilles de la tête, d'où une perte en qualité, des erreurs, ainsi qu'une surface d'impression réduite.
On peut arriver à pallier ces problèmes en utilisant la commande WIDTH, mais pour obtenir le maxium on devra ouvrir le plus souvent son porte-monnaie et acheter une interface. Les imprimantes de marque "EPSON", sont celles qui causent le moins de soucis à l'utilisateur, en rappelant encore une fois que les imprimantes Amstrad "DMP-1" et "DMP-2000" sont interfacées en 7 bits, c'est-à-dire "dédiées" (étudiées pour).

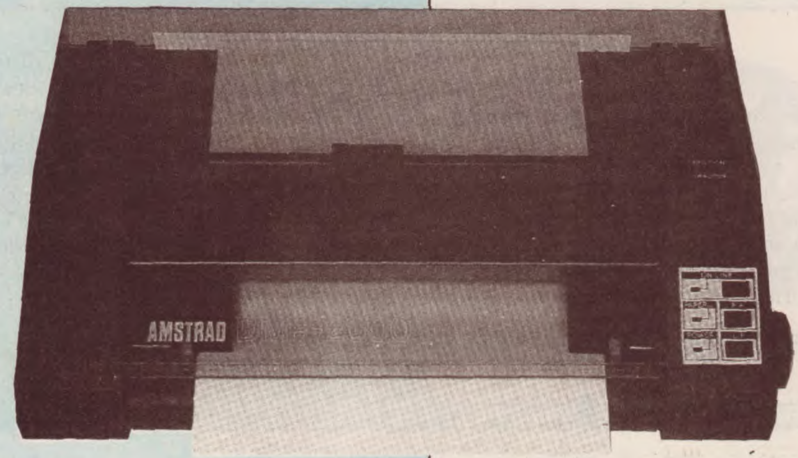
Le client est roi

Sans vous prendre pour des "attardés", suivez nos conseils. Il est aussi important de choisir son matériel que son revendeur. Exigez une démonstration sur du matériel Amstrad CPC. Refusez de payer ce qui vous est dû, au minimum un ruban, une marguerite standard, les stylos etc. Par contre les entraîneurs à picots, le câble d'interface, les accessoires comme les bacs à feuilles sont, dans la majorité des cas, en supplément. Vérifiez la garantie et la documentation, ce qui oblige le vendeur à ouvrir l'emballage de votre machine dont vous pourrez vérifier l'état. N'oubliez jamais qu'un bon commerçant considère que le client est roi. N'abusez pas non plus de sa patience car il deviendra rigide à votre égard, et ne vous fera jamais profiter des bonnes affaires ou des petits cadeaux habituels réservés aux bons clients (surtout pour les provinciaux). Pourquoi toutes ces recommandations ? La réponse est très simple : l'imprimante est un peu le parent pauvre de la micro-informatique. Les pannes, sans être quotidiennes, sont plus fréquentes que sur les ordinateurs. Si quelques sociétés font parfaitement leur travail beaucoup d'autres importateurs n'entretiennent pas un S.A.V. digne de ce nom. Il faut donc qu'une forme de contrat s'établisse entre le revendeur et le client, à vous de l'établir.

Nous vous présentons les principales caractéristiques techniques d'une sélection d'imprimantes pouvant se connecter à votre cher CPC. Si vous ne retrouvez pas celle que vous possédez, ou encore celle que vous désiriez vous offrir, ne vous inquiétez pas. Nous n'en avons sélectionné que quelques-unes, la liste n'est exhaustive. "Faites-vous de bonnes impressions"...

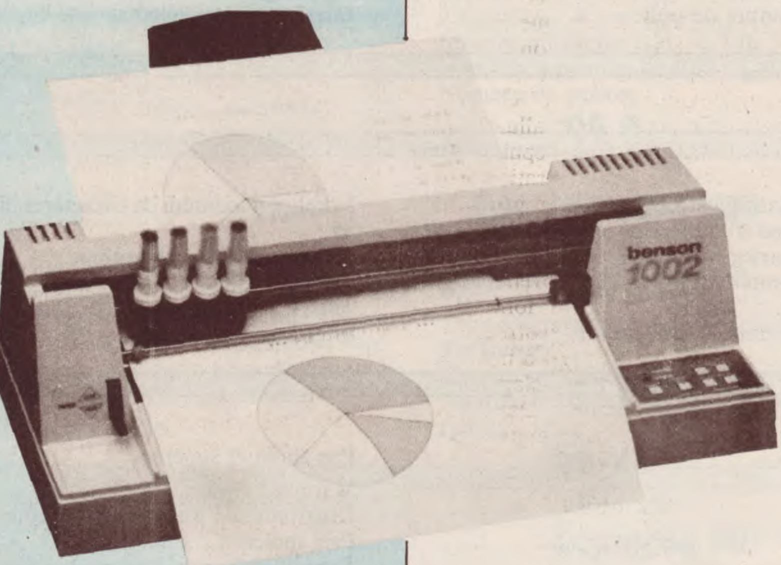
DMP-2000

L'imprimante officielle d'Amstrad. Avec elle, pas de problème d'interface 7 ou 8 bits, puisqu'elle est prévue pour fonctionner dans ces deux modes (donc utilisable avec un autre ordinateur). La qualité d'impression est bonne dans son ensemble. Elle travaille comme une table traçante, le papier passe à plat. De plus, deux pieds chromés la surélèvent, permettant ainsi un gain de place important en glissant la rame de papier sous la machine. Autre atout, son prix typiquement dans la ligne Amstrad.



Marque : Amstrad.
Distributeur : Amstrad France.
Prix indicatif : Moins de 2 300 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 105, courrier 25.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle.

Benson 1002



Ce petit traceur de bureau proposé par Benson, devrait satisfaire de nombreux amstradistes. Il permettra de mettre en œuvre des applications qui n'avaient pas encore trouvé la machine idéale. Il accepte les feuilles de papier format dessin technique A4 et A3. On regrettera son prix élevé. Pour les professionnels, les enseignants ou les amstradistes (très) fortunés.

Marque : Benson-Schlumberger.
Distributeur : Benson-Schlumberger.
Prix indicatif : env 7 500 F.
Type d'impression : graphique à stylos.
Nombre de plumes : 4, noire, rouge, bleu, verte.
Vitesse du tracé : 20 cm par seconde.
Plus grand format : 380 mm × 270 mm.
Type de papier : standard.
Type d'entraînement : friction.
Interface : 8 bits parallèle-centronics et série RS-232-C.
Garantie : NC.

M-1009

Une petite imprimante au "look" plutôt sympathique avec des performances correctes. Un petit regret, son prix.

Marque : Brother.
Distributeur : Brother France.
Prix indicatif : moins de 3 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 50.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : NC.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle, série (option).

M-1109

Une belle machine polyvalente, pour des applications professionnelles ou ludiques.

Marque : Brother.
Distributeur : Brother France.
Prix indicatif : moins de 4 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 100, courrier 25.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 137 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle ou série au choix.

S-70

C'est en réalité une machine à écrire portable. Elle dispose d'interfaces parallèles ou séries, permettant de la relier à un ordinateur. Elle est lente, mais peut rendre de bons services à l'utilisateur ayant besoin d'une imprimante et d'une machine à écrire dans ses activités professionnelles. Elle évite un double investissement, si toutefois les besoins sont restreints.

Marque : Canon.
Distributeur : Canon France.
Prix indicatif : 2 500 F.
Type d'impression : thermique.
Matrice maximale : néant.
Nombre maximum de CPS : 18.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 60.
Type de papier : standard.
Option couleur : ruban rouge ou bleu.
Type d'entraînement : friction.
Interface : parallèle ou série.

120 D

Des artistes célèbres faisaient de la publicité pour des montres portant le même nom, maintenant ce sont les informaticiens qui diront : j'utilise une Citizen et j'aime ça ! De plus elle est entièrement compatible "code Epson".

Marque : Citizen.
Distributeur : Geveke Electronique.
Prix indicatif : moins de 3 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact
Matrice maximale : 9 × 18.
Nombre maximum de CPS : 120, courrier 25.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 136 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle.

P 40

Une petite imprimante peu chère, mais sous un grand nom. Deux autres modèles existent, les P-80 et P-80X, mais elles coûtent plus du double.

Marque : Epson.
Distributeur : Technology Resources.
Prix indicatif : 1 500 F.
Type d'impression : thermique.
Matrice maximale : 5 × 9.
Nombre maximum de CPS : 45, courrier 22.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 80.
Type de papier : thermique.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction.
Interface : parallèle ou série.

LX-80

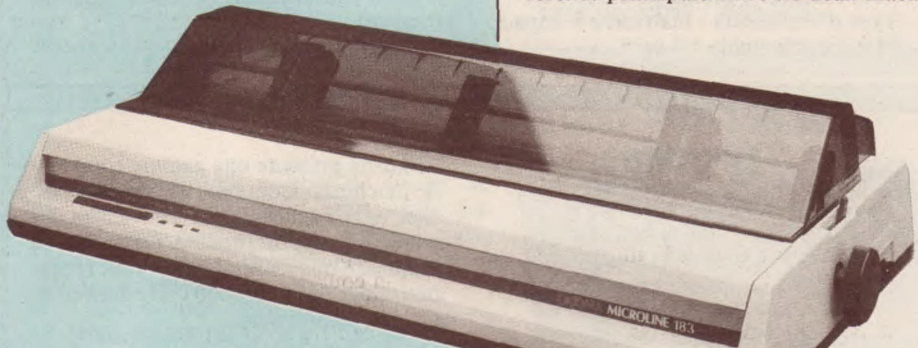


Pas chère et superbe.

Marque : Epson.
Distributeur : Technology Resources.
Prix indicatif : 3 500 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 18 × 12.
Nombre maximum de CPS : 100.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 160 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle.

ML 182 (ML 183)

Oki est surtout connu pour son imprimante couleur, alors que l'on trouve des modèles classiques à impact à aiguilles. Les ML 182 et 183 se situent dans une gamme moyenne, intéressant aussi bien l'amateur que le professionnel. La différence principale entre les deux machines est la largeur du chariot : la 182 accepte des feuilles jusqu'au format 254 mm de largeur, alors que la 183 atteint 406 mm.



Marque : Oki.
Distributeur : Métrologie.
Prix indicatif : NC.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 120.
Nombre de polices : 2.
Nombre maximum de caractères/ligne : 137 (232).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle, série (option).

PD 80 (PD 80A)

Cette marque, récente sur notre marché, devrait rapidement se placer parmi les meilleures. Les machines sont de qualité et très abordables.

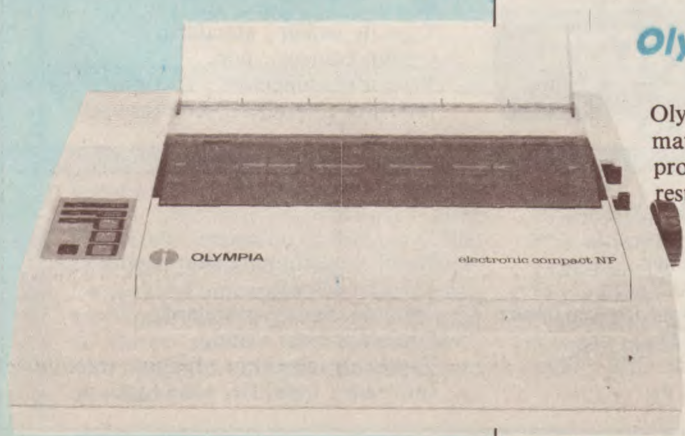
Marque : Fuji.
Distributeur : ?
Prix indicatif : 2 500 F/3 000 F (3 000 F/3 500 F).
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 11 × 7 (6 × 12).
Nombre maximum de CPS : 100 (130).
Nombre de polices : 6.
Nombre maximum de caractères/ligne : 160 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle, série (option).

DM 100 (DM 100 V)

Ces imprimantes sont interfaçables sur l'Amstrad sans trop de difficultés grâce notamment à l'accès aux codes Epson (ceux utilisés pour les imprimantes Amstrad). Un prix doux pour des qualités souvent beaucoup plus chères.

Marque : Olivetti.
Distributeur : Olivetti France.
Prix indicatif : 3 500 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 18 × 9.
Nombre maximum de CPS : 120, courrier 25.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 137 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction.
Interface : parallèle ou série RS 232 C.

Olympia NP



Olympia nous propose un matériel à usage professionnel, pour un prix restant très amateur.

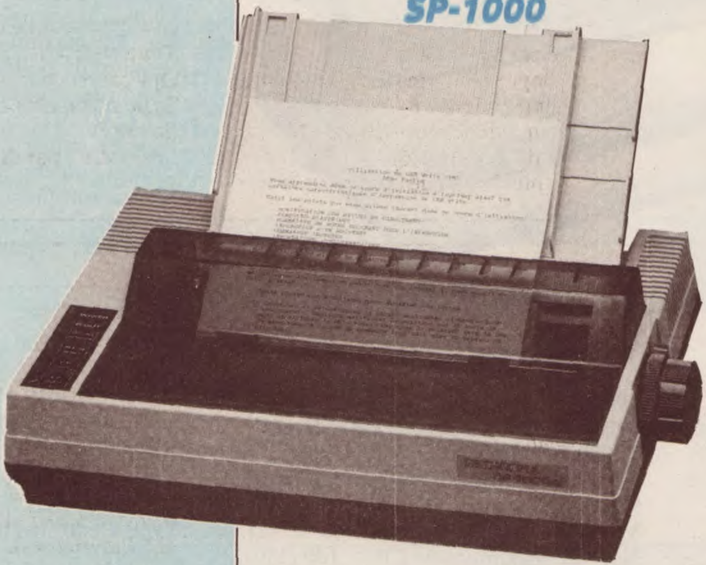
Marque : Olympia.
Distributeur : Olympia France.
Prix indicatif : ?
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 17 × 17.
Nombre maximum de CPS : 165.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 136 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle.

GP-50 A

Ce grand constructeur japonais a véritablement fait entrer l'imprimante dans les foyers, en commercialisant à bas prix des machines aux performances satisfaisantes. N'en demandez pas trop à ce modèle bas de gamme, les jambages ne sont pas descendants, l'impression est correcte sans plus. On trouve facilement des logiciels améliorant quelque peu les performances de cette machine. La qualité d'impression obtenue est comparable à celle de l'Amstrad DMP-1, puisqu'il s'agissait d'une Seikosha recarrossée.

Marque : Seikosha.
Distributeur : Tekelec Airtronic.
Prix indicatif : moins de 1 500 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 7 × 5.
Nombre maximum de CPS : 40.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 45.
Type de papier : standard.
Option couleur : ruban rouge, bleu, violet, vert.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle.

SP-1000



Seikosha présente une gamme complète de machines. Comme il est de coutume chez ce constructeur, on trouve l'un des meilleurs rapport/qualité/prix avec ce modèle. Tous les ingrédients sont réunis pour faire de la SP-1000 l'une des vedettes de l'impression.

Marque : Seikosha.
Distributeur : Brother France.
Prix indicatif : moins de 3 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 50.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : NC.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle, série (option).

STX-80



Une belle imprimante de type thermique proposée par le constructeur allemand Star.

Marque : Star.
Distributeur : Hengstler.
Prix indicatif : 2 500 F.
Type d'impression : thermique.
Matrice maximale : 9 × 5.
Nombre maximum de CPS : 60.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 80.
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction.
Interface : parallèle, série (option).

SG-10

La SG-10 se place dans le peloton de tête des imprimantes de belle facture et aux performances pouvant soutenir sans problème des applications professionnelles.

Marque : Star.
Distributeur : Hengstler.
Prix indicatif : 4 500 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 17 × 11.
Nombre maximum de CPS : 120.
Nombre de polices : 8.
Nombre maximum de caractères/ligne : 138 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction.
Interface : parallèle, série (option).

TKL 8510

Une imprimante sous la marque Tekelec, un prix un peu plus élevé que la plupart des machines présentées, mais c'est un produit professionnel.

Marque : Tekelec.
Distributeur : Tekelec Airtronic.
Prix indicatif : 5 500 F.

Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : NC.
Nombre maximum de CPS : 120.
Nombre de polices : 5.
Nombre maximum de caractères/ligne : 136 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction.
Interface : parallèle, série en option.

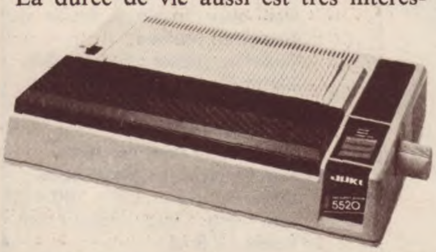
PD 130 A

Un modèle qui accepte du papier de grande largeur, idéal pour sortir des tableaux ou graphiques. Qualité constante, mais prix largement supérieur tout en restant très correct.

Marque : Fuji.
Distributeur : ?
Prix indicatif : 5 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 6 × 12.
Nombre maximum de CPS : 130.
Nombre de polices : 6.
Nombre maximum de caractères/ligne : env. 200 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle, série (option).

Juki 5510/5520

Ces imprimantes peuvent travailler en couleur, donnant d'excellents résultats. Les rubans utilisés sont encrés, donc beaucoup moins chers que les plastiques. La durée de vie aussi est très intéressante : un million de caractères. Il est nécessaire d'adapter ou de créer des logiciels spécifiques pour utiliser les Juki, avec rubans couleurs, sur l'Amstrad. On peut aussi se limiter au ruban noir. La 5510 possède un buffer de 3 Ko, alors que celui de la 5520 est de 7 Ko.



Marque : Juki.
Distributeur : Micro Connection International.
Prix indicatif : env. 4 500 F/5 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 24 × 16 (courrier).
Nombre maximum de CPS : 180.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : jaune, magenta, bleu de prusse, noir.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle, série (option).

MT 80 S

Les "Mannesman" sont réputées pour leur qualité et leur fiabilité. Elles sont belles, rapides, silencieuses, d'un prix pas trop élevé. La recette pour réussir.

Marque : Mannesman Tally.
Distributeur : Mannesman Tally France.
Prix indicatif : 4 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 9 × 8.
Nombre maximum de CPS : 100.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132.
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle, série (option).

Okimate 20

Elle est actuellement la seule imprimante couleur interfacée spécialement pour l'Amstrad, adaptation réalisée par C.B.I. revendeur spécialisé à Aix en Provence. La qualité d'impression en copie d'écran est bonne, mais le grand reproche ira à la durée de vie des cartouches : 70/75 pages en noir (texte), 12/15 copies en couleurs.

Marque : Oki.
Distributeur : Métrologie/C.B.I.
Prix indicatif : 3 000 F.
Type d'impression : transfert thermique, 24 aiguilles.
Matrice maximale : 18 × 18.
Nombre maximum de CPS : 80, courrier 40.
Nombre de polices : 2.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132.
Type de papier : standard, thermique, acétate.
Type d'entraînement : friction, traction.
Interface : parallèle.

Basigraph

Si les possibilités graphiques d'une machine représentent un pôle d'attraction pour les programmeurs passionnés, elles n'en sont pas moins restées jusqu'à présent très obscures pour les possesseurs de PCW. Avec l'arrivée récente sur le marché de logiciels graphiques de haute qualité (DR.DRAW, DR.GRAPH et accessoirement C.BASIC COMPILER qui permet lui aussi de faire du graphisme) on a redécouvert le système d'exploitation graphique GSX qui était resté dans l'ombre depuis quelques mois.

GSX, voilà le mot magique prononcé, j'entends déjà les questions venir de toutes parts : pas de panique nous y arrivons !

GSX

Tout d'abord il est nécessaire d'effectuer une petite mise au point. Beaucoup d'entre vous se sont plaints et se plaignent encore du manque de documentation sur GSX. Tout d'abord sachez, chers lecteurs, qu'il n'y a pas plus de documentation sur ce mystérieux système d'exploitation graphique en Angleterre qu'en France, idem pour l'Allemagne généralement assez dynamique en ce domaine.
Mais pourquoi donc ? En fait pour tous les systèmes opératoires évolués, quels qu'ils soient, surtout ceux conçernant le graphisme, il devient de plus en plus difficile de se documenter. En effet les sociétés de développement telles Digital Research qui investissent de grosses sommes d'argent dans leurs projets, ont trouvé qu'il serait plus simple pour elles d'amortir ces frais en vendant des kits de développement (bien souvent très chers et donc inabordables pour le hobbyiste).
Il y a donc fort peu de chances pour que vous disposiez un jour d'une quelconque documentation sur le GSX, par contre, il est fort possible que nous voyons apparaître sur le marché dans les mois qui viennent une floraison de logiciels utilisant GSX sur le PCW.

Les caractéristiques techniques de GSX :

Vous trouverez dans l'encadré ci-après les différents codes utilisés pour l'interface graphique GSX, nous verrons plus loin comment les utiliser.
Dans tous les codes disponibles avec le GSX dont nous vous parlons, il y a quelques petites nuances toutefois entre le PCW et le 6128, essentiellement en ce qui concerne la gestion des couleurs, les codes de celles-ci étant ignorés sur le GSX du PCW (mais néanmoins présents, toujours dans un but de portabilité des logiciels).

Le mode opératoire

Il est très simple. Une fois l'interface logicielle réalisée entre le GSX et l'application, il suffit d'envoyer des séquences de codes, qui permettront d'exécuter les fonctions ordonnées.

Tous ces codes sont stockés dans un tableau afin de permettre la sauvegarde et l'utilisation sur toutes les machines CP/M+, les codes étant sauvés en chaînes de caractères et non sous forme graphique. Ceci a pour avantage de pouvoir effacer ou retravailler tout ou partie de l'image, en atteignant les couches successives de codes, empilées dans le tableau (les habitués de DR.DRAW ont pu le constater, surtout lorsqu'ils désirent corriger un dessin ou déplacer une partie de celui-ci, déjà surimpressionnée, en n'importe quel endroit de l'écran).

Basigraph

Nous avons donc étudié la partie technique de GSX, voyons maintenant une application concrète avec la création d'un Basic graphique (baptisé pour la circonstance PCW Basigraph).
Le programme décrit à la suite de cet article possède toute la structure nécessaire à l'utilisation de GSX. Vous pourrez modifier cette démonstration pour réaliser vos propres applications.
Pour commencer il vous faut créer un Basic GSX à l'aide de l'utilitaire GENGRAPH.COM. La syntaxe est du type :
A>GENGRAPH BASIC.COM
Disposez ensuite sur la disquette le Basic nouvellement crée, ainsi que le fichier GSX.

Codes	Utilisation
1	Ouverture poste de travail
2	Fermeture poste de travail
3	Effacement poste de travail
4	Mise à jour poste de travail (affichage de tous les graphiques en attente)
5	Escape (contrôles divers)
6	Polyline (envoyé tracé de polygône)
7	Polymarquer (envoyer les signes de marquages du polygône, représentés par des croix à l'écran)
8	TEXTE (en position graphique x,y)
9	Remplir un polygône
10	Affiche les cellules d'un tableau
11	Affiche primitive de dessin
12	Fixer la taille du texte
13	Définir la direction du texte (haut, bas, droite, etc.)
14	Définition de couleur (inutilisable sur PCW mais utile sur 6128)
15	Définir type de ligne du polygône
16	Définir la largeur de ligne
17	Fixer la couleur du tracé de polygône
18	Type des marqueurs du polygône
19	Dimensions des marqueurs du polygône
20	Couleur des marqueurs du polygône
21	Définit les types de caractères
22	Définit la couleur du texte
23	Type de remplissage à l'intérieur du polygône
24	Type de remplissage pour tous les polygônes
25	Couleur du remplissage
26	Donne les valeurs de représentation des couleurs de l'index
27	Renvoie la définition du tableau de cellules
28	Valeur de la variable des coordonnées d'entrée
29	Valeur du calculateur de coordonnées d'entrée
30	Valeur de l'unité choisie (en retour)
31	Retour d'une chaine de caractères
32	Mode d'écriture (remplacement, effacement, surcharge, ajout).
33	Fixe le mode d'entrée

Vous avez désormais une partie du Basic graphique.
Vérifiez le bon fonctionnement de celui-ci en tapant :

A>BASIC
Le message GSX doit apparaître à l'écran. Si ce n'est pas le cas une erreur s'est produite, il vous faut recommencer l'opération.

Si tout fonctionne parfaitement, votre Basic est prêt, et vous n'avez plus qu'à taper le programme et le lancer. Bons graphismes !!!

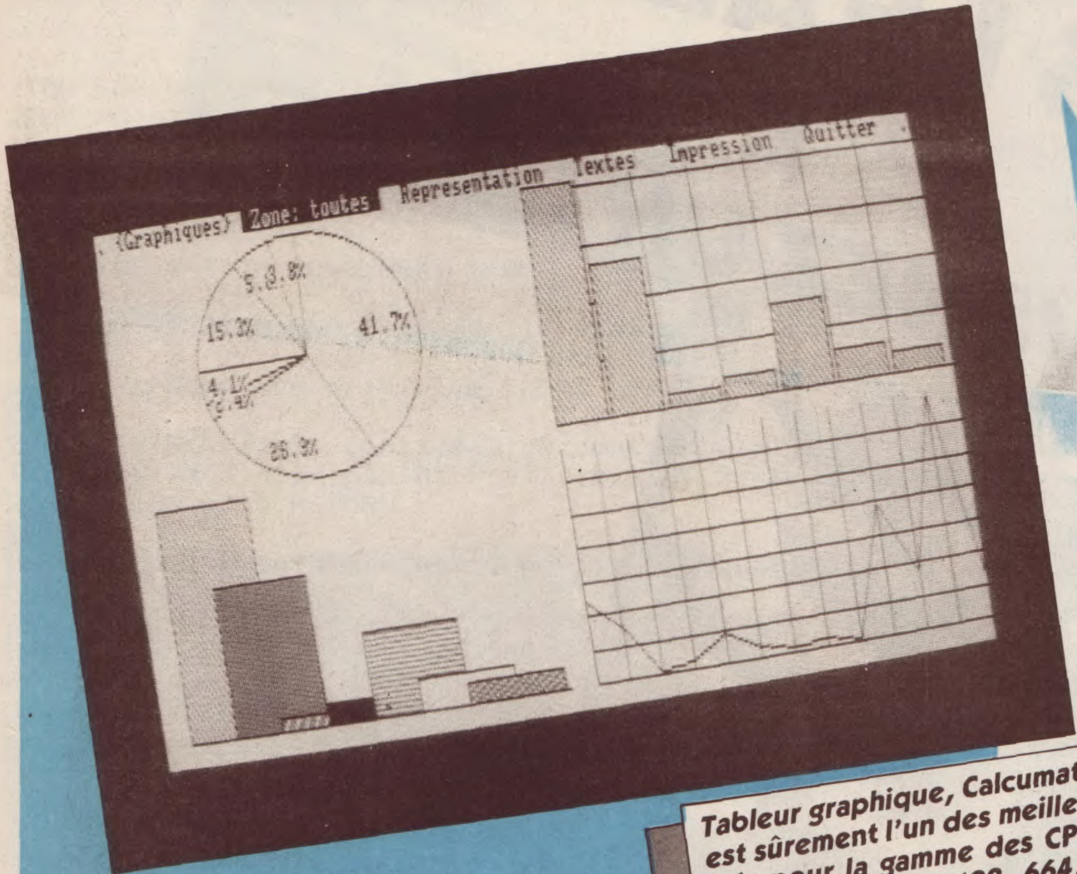
Eric Boulou'Nba

```
1 '
2 '                DEMONSTRATION DE GRAPHISMES AVEC GSX SOUS BASIC
3 '
4 '                            BASIGRAPH
5 '
6 '                    POUR UTILISER CE PROGRAMME :
7 '   REALISER UN BASIC GSX AVEC L'UTILITAIRE CPM+ 'GENGRAPH.COM' SOUS LA FORME
 :
8 '             A>GENGRAPH BASIC.COM <RETURN>
9 '         PUIS LANCEZ LE PROGRAMME 'GSXPREP.BAS' EN TAPANT SOUS CPM+:
10 '            A>BASIC GSXPREP <RETURN>
11 '  VOUS OBTENEZ ALORS UN BASIC GSX , QUE VOUS POUVEZ UTILISER AVEC CE PROGRAM
ME.
12 '
14 '
140 GSX%=&H30
150 POKE GSX%+0,&H50:' LD B,B; COPIE BC DANS DE
160 POKE GSX%+1,&H59:' LD E,C
170 POKE GSX%+2,&HE: ' LD C,115  ;CALL DE LA FONCTION GSX
180 POKE GSX%+3,115
190 POKE GSX%+4,&HC3:' JP &h0005 ;SAUT DANS LE BDOS
200 POKE GSX%+5,&H5
210 POKE GSX%+6,&H0
215 PRINT
220 PRINT "-----------------------------------------------------------"
230 PRINT "INSTALLATION TERMINEE
235 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR LANCER LA DEMO
240 PRINT "-----------------------------------------------------------"
600 IF INKEY$="" THEN 600
650 '
700 cls$=CHR$(27)+"E"
750 GOSUB 3650:GOSUB 3950: 'initialisation de GSX et ouverture de la station de
travail
800 '
850 GOSUB 3350
900 FOR A=10000 TO 0 STEP -500:llx=a:lly=a:trx=32767-a:try=32767-a:GOSUB 2750:NE
XT
950 PRINT CLS$: FOR A=0 TO 10000 STEP 2000:llx=a:lly=a:trx=32767-a:try=32767-a:G
OSUB 2750:NEXT
1000 FOR d=1 TO 1000:NEXT d: PRINT CLS$: FOR A=10000 TO 2000 STEP -300:llx=a:lly
=a:trx=32767-a:try=32767-a:GOSUB 2750:NEXT
1050 PRINT CLS$
1100 FOR a=0 TO 10000 STEP 1000 ' dessiner des paralèpipedes
1150 llx=a:lly=a:trx=32767-a:try=32767-a
1200 GOSUB 2750
1250 NEXT a
1300 LLX=11500:lly=16000:mesg$="graphisme en basic avec GSX":GOSUB 3050 'affiche
r du texte
1350 FOR d=1 TO 2000:NEXT d: PRINT CLS$: FOR A=18000 TO 10000 STEP -200:llx=a:ll
y=a:trx=32767-a:try=32767-a:GOSUB 2750:NEXT
1400 '
1450 FOR d=1 TO 2000:NEXT d: PRINT CLS$: FOR A=15000 TO 9000 STEP -300:llx=a:lly
=a:trx=32767-a:try=32767-a:GOSUB 2750:NEXT
1500 '
1550 PRINT CLS$
1600 FOR a=0 TO 32300 STEP 1000
1650 llx=a:lly=b+20:trx=32767:try=32767
1700 GOSUB 2750
1750 NEXT a
```

```
1800 LLX=7000:lly=16000:mesg$="DESSINER DES TABLEAUX ET DES DROITES SOUS BASIC A
VEC GSX":GOSUB 3050 'afficher du texte
1850 FOR T=1 TO 3000:NEXT t
1900 PRINT CLS$
1950 FOR R=1 TO 14000 STEP 1000:a=r:b=r/100:c=r/b+123:d=r/2*5
2000 llx=a:lly=b:trx=c:try=d
2050 GOSUB 2750
2100 NEXT R
2150 FOR G=1 TO 2000:NEXT G
2200 PRINT CLS$
2250 g=30000:FOR R=1 TO 14000 STEP 1000:a=r:b=r/100:c=r/b+123:d=g:g=g-2500
2300 llx=a:lly=b:trx=c:try=d
2350 GOSUB 2750
2400 NEXT r
2450 FOR t=1 TO 2000:NEXT t:RUN
2500 '
2550 GOSUB 4150:END:' fermer la station de travail et fin
2600 '
2650 ' tracer une primitive (CODE GSX 11)
2700 '
2750 CONTRL%(1)=11:contrl%(2)=2:contrl%(6)=1
2800 ptsin%(1)=llx:ptsin%(2)=lly:ptsin%(3)=trx:ptsin%(4)=try
2850 GOSUB 4500:RETURN
2900 '
2950 ' Ecrire un texte a une position specifiée (CODE GSX 8)
3000 '
3050 contrl%(1)=8:contrl%(2)=1:contrl%(4)=LEN(mesg$)
3100 ptsin%(1)=llx:ptsin%(2)=lly
3150 FOR a=1 TO LEN (mesg$)
3200 intin%(a)=ASC(MID$(mesg$,a,1)) ' mettre les caracteres du message dans le t
ableau intin
3250 NEXT a
3300 GOSUB 4500:RETURN
3350 ' DEFINIR LA LARGEUR DES LIGNES
3400 CONTRL%(1)=16 :ptsin(1)=40:GOSUB 4750
3450 RETURN
3500 '
3550 ' DEFINIR LES ADRESSES DES JUMPS VERS GSX
3600 '
3650 GSX%=&H30
3700 DIM contrl%(6),ptsin%(64),ptsout%(12),intin%(64),intout%(45)
3750 RETURN
3800 '
3850 ' Ouvrir station de travail: (CODE GSX 1)
3900 '
3950 contrl%(1)=1:contrl%(2)=0:contrl%(4)=10
4000 RESTORE 4100:FOR i=1 TO 10:READ intin%(i):NEXT
4050 GOTO 4500
4100 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1
4150 '
4200 ' FERMER LA STATION DE TRAVAIL
4250 '
4300 CONTRL%(1)=2:contrl%(2)=0:contrl%(4)=0:GOTO 4500
4350 '
4400 ' CALL ACTUELS POUR ACCES A GSX
4450 '
4500 CALL gsx%(gsx%,gsx%,contrl%(1),intin%(1),ptsin%(1),intout%(1),ptsout%(1))
4550 RETURN
4600 '
4650 ' CALL DE GSX AVEC UN SEUL PARAMETRE INTIN
4700 '
4750 contrl%(2)=0:contrl%(4)=1:GOTO 4500
4800 GOSUB 4150
```


"REJOIGNEZ
LES LEADERS"
ET
DEVENEZ UN LEADER

CALCUMAT



Tableur graphique, Calcumat de Micro-Application est sûrement l'un des meilleurs utilitaires développés pour la gamme des CPC. Il a été conçu pour fonctionner sur 6128, 664, 464 avec, éventuellement, une imprimante DMP-1, DMP-2000 (ou compatible Epson). Et de fait, Calcumat est plus qu'un tableur performant...

Il offre, en effet, de nombreuses options : calculatrice, presse-papiers, calepin et hardcopy pour les représentations graphiques des données saisies. Ces programmes secondaires, à l'intérieur du programme principal (feuille de calcul), peuvent être appelés à tout moment. Vous pouvez alors prendre des notes sur le calepin, définir des ordres sur le presse-papiers, effectuer des calculs succints à l'aide de la calculatrice et revenir dans la grille de calcul, à l'endroit même où vous l'aviez abandonnée. Calcumat est donc un ensemble d'utilitaires interactifs, de nature à vous simplifier grandement la tâche.

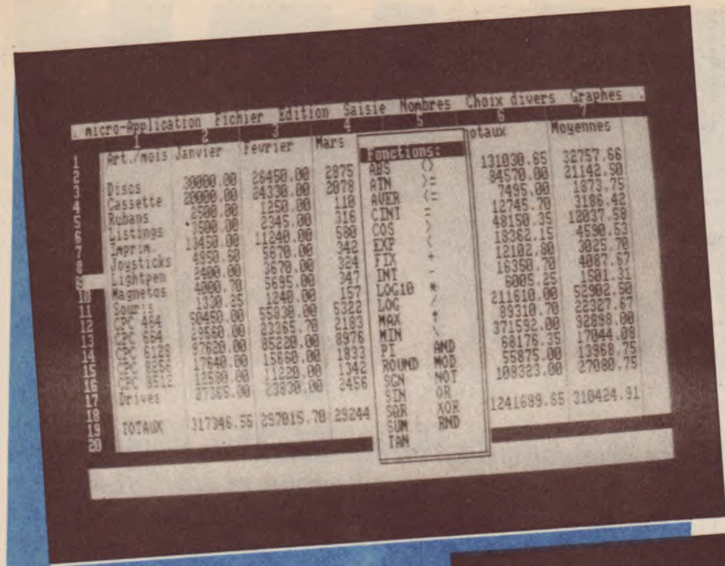
Prise de contact

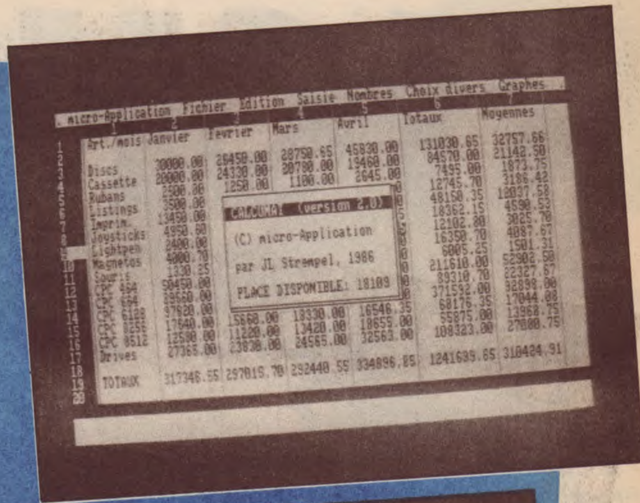
Le logiciel est livré dans la jacquette grand format habituelle aux produits de M.A. Il est accompagné d'un volumineux manuel d'utilisation (plus de 50 pages), relié. Dans la jacquette, vous trouverez la disquette programme. Avant d'avoir le logiciel en mémoire, nous vous conseillons de formater (avec un des utilitaires de la disquette système-CP/M) une disquette "de travail" (format data) qui vous permettra de stocker vos fichiers. Ceci fait, après un très rapide écran de présentation, on aboutit dans le menu principal.
Pour une première utilisation, prenez le manuel à la toute première page et suivez progressivement l'initiation proposée. Première constatation, le manuel est bien fait. Il est clair, précis et détaillé ; les exemples vous permettront très rapidement, par assimilation, de créer vos premiers tableaux de données. Les commandes sont expliquées "pédagogiquement", dans un ensemble bien structuré. Dans ce genre de logiciel, le manuel a une plus grande importance qu'il n'y paraît : l'essentiel est de prendre en main rapidement un utilitaire imaginé pour vous faire gagner du temps et vous simplifier la vie.

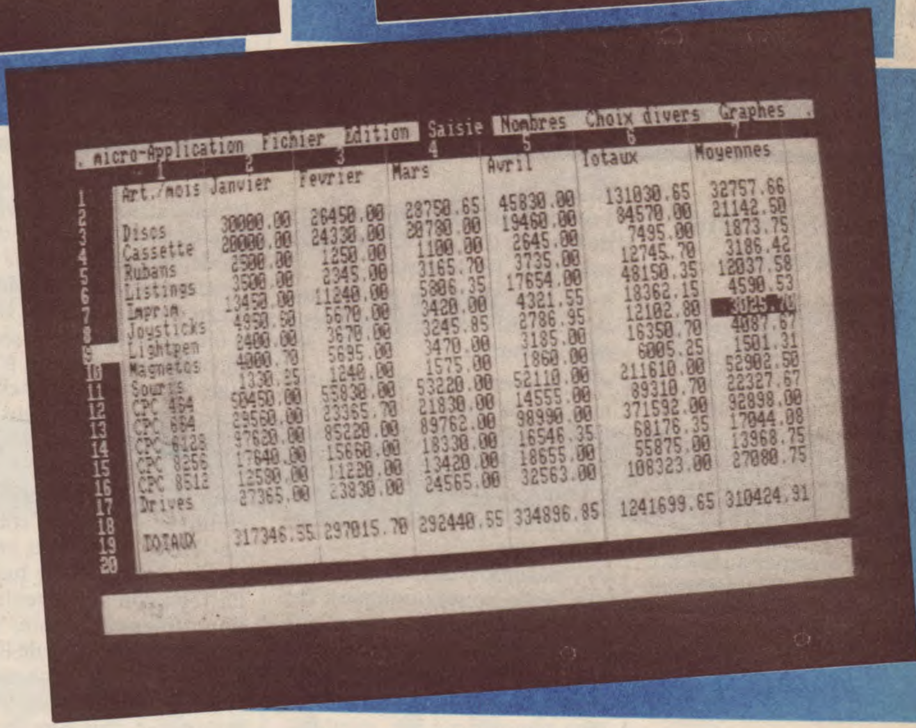
Le soft

Calcumat possède un affichage 80 colonnes en mode 2. La feuille de calcul se présente donc en deux couleurs, ce qui n'est absolument pas un problème pour un programme de ce genre. L'affichage se fait en noir et gris : merci pour nos yeux. En effet, vous pourrez, tout en conservant une parfaite lisibilité des caractères, baisser pratiquement au maximum la luminosité du moniteur. Les couleurs de base sont malgré tout redéfinissables (parmi une palette de 27 teintes).

La présence de nombreuses options, dans ce logiciel, n'engendre pas pour autant un fouillis dans la présentation de la feuille de calcul. Le système utilisé est celui des menus déroulants, avec sous-menus éventuels d'une option. Concrètement, cette méthode rend aisées les manipulations et permet de n'utiliser que la première ligne d'affichage en rappel des options disponibles. Le déplacement dans ces options se fait grâce à la barre d'espacement, qui fait progresser une barre en vidéo-inverse. L'option choisie étant ainsi pointée, il ne vous







reste plus qu'à valider votre choix <ENTER>. Dès la fin de la phase d'affichage des commandes, ce logiciel révèle sa puissance et sa grande souplesse d'emploi.

Fonctions et caractéristiques

Calcumat est très puissant. Il vous propose, sur une grille de 256 colonnes et 1024 lignes (maximum) de très nombreuses procédures de calculs. Toutes les opérations entre cellules (élément de base de la feuille de calcul) figurent au menu ; de même que les opérations logiques et diverses procédures (tri par ordre de valeurs...). Les calculs sont précis, effectués selon vos désirs de précision. Calcumat travaille sur les décimaux, les entiers, permettant le rajout dans les colonnes d'unités ($, Ko, Frs, g...). Dans le cas de calculs à l'aide des fonctions ATN, COS, SIN et TAN, Calcumat vous offre le choix entre degrés et radians. Il serait vain de vouloir détailler toutes les possibilités et fonctions de cet utilitaire. Sachez pourtant que la possibilité vous est offerte de travailler en "calcul automatique" (les résultats de chaque formule étant alors automatiquement réévalués lors de modifications pouvant les influencer) ou en "calcul manuel".

Vous disposez, également, de fonctions "couper, copier, coller" permettant des manipulations simplifiées par l'intermédiaire du presse-papiers. Le calepin avec éditeur plein écran permet l'impression de textes et valeurs contenues dans la grille de calcul.

L'édition

L'édition se fait sur écran ou sur imprimante. Vous pouvez ainsi éditer sur support-papier vos tableaux (feuille de calcul) mais aussi leur représentations (en cumuls, barres, camemberts, courbes...) selon quatre champs, c'est-à-dire que vous pouvez, simultanément, avoir à l'écran ou sur imprimante les représentations graphiques de quatre comparaisons, par exemple (résultats pour l'année de quatre trimestres etc.). Cette possibilité est très pratique. L'édition est de très bonne qualité et les graphiques (pouvant être mixés à des textes et légendes) directement utilisables pour des rapports ou documents de travail.

En résumé, il nous faudrait l'équivalent du manuel pour détailler Calcumat. Ce logiciel, très complet, très bien fini, simple d'emploi et très performant mérite toute votre attention si vous recherchez ce type d'utilitaires "Pro". Calcumat a été élaboré pour que vous puissiez directement l'utiliser avec des logiciels complémentaires : Datamat (calculs sur les zones numériques d'un fichier) et Textomat (traitement de textes, pour circulaires etc.). Du bon travail en perspective...

F. Nardeau

Editeur : Micro-Application
Distributeur : Micro-Application
Support : disquette
Genre : tableur (+ utilitaires)

RICHELIEU

Un logiciel de gestion familiale

J'ai eu en test un des derniers produits de Rainbow Productions. Il s'agit d'un logiciel de gestion familiale appelé Richelieu. Bien que ce produit soit loin d'être le premier de ce type sur le marché, j'ai testé ses possibilités afin de vérifier s'il se distinguait de ses semblables. En effet, l'auteur de ce logiciel est informaticien dans une banque et à priori au courant des problèmes posés par une tenue de compte. Il m'a donc semblé curieux de voir comment ceci se traduisait dans la réalité.

Les fonctionnalités de Richelieu

Ce logiciel présente toutes les fonctions d'un gestionnaire de budget. Outre la mémorisation des opérations effectuées, il autorise la tenue sur un an d'un budget par poste de dépenses. Ce qui permet de distinguer Richelieu d'autres produits du même type se trouve dans des détails en apparence anodins, mais dont la présence augmente la fiabilité et la facilité d'emploi du programme. Voici, dans le désordre, quelques-uns de ces détails.

Tout ce que vous fournissez comme renseignement est contrôlé, et aucune erreur n'est admise. Par exemple, une date ou un montant ne seront admis que si ils sont correctement renseignés et correspondent à des valeurs vraisemblables.

Une opération rentrée sur le compte peut, au niveau du budget, être éclatée en plusieurs postes différents. Ceci est particulièrement pratique lorsque vous désirez répartir des achats effectués dans une grande surface (l'affectation d'une opération lors de son entrée dans le système est automatique et effectuée au poste correspondant à la rubrique de l'opération).

Un contrôle du numéro de compte géré par le programme (et de la cassette, ou disquette, de sauvegarde des opérations) permet de limiter au maximum les erreurs de support lors de traitements successifs.

Les renseignements fournis lors de la saisie d'une opération sont complets. Ils consistent en :

- un code rubrique permettant de connaître la cause et le sens de l'opération ;
- la référence (par exemple un numéro de chèque) de l'opération ;
- la date et le montant de l'opération ;
- le motif ou le bénéficiaire de l'opération.

A l'exception des codes rubrique, vous pouvez donner à ces renseignements la valeur que vous voulez. Richelieu vérifiera toutefois que ce que vous donnez est vraisemblable (validité de date, numéricité de montant, nombre de caractères fournis).

Les rubriques d'affectation de l'opération sont au nombre de 22 (14 pour les débits, et 8 pour les crédits).

Vous pouvez changer l'intitulé d'une rubrique afin de le faire correspondre à vos besoins, mais le sens affecté à chaque rubrique et le nombre total de rubriques disponibles est figé une fois pour toutes.

Lorsque le nombre maximum d'opérations stockables simultanément est atteint, le programme vous le signale et refuse d'autres introductions tant que vous n'avez pas fait « le ménage ».

Essai d'utilisation

J'ai essayé, outre l'entrée d'opérations, les incidences comme la modification d'opérations préalablement saisies, la réaffectation de montants dans des postes de budget, ainsi que les différentes possibilités d'édition sur écran ou imprimante. Ces tests n'ont apporté aucune mauvaise surprise par rapport à ce qui était annoncé. Richelieu est apparu comme étant un logiciel à la fois souple, complet, et d'emploi aisé.

Souple dans la conception car certaines fonctions comme la possibilité de changer les intitulés des rubriques de budget ou l'affectation d'une seule opération à plusieurs postes de budget vous permettent de l'adapter à une partie de vos besoins (au sujet de l'éclatement d'une opération sur plusieurs postes de budget, il est intéressant de noter que le contrôle entre le montant de l'opération et le total des montants réaffectés dans le budget n'est fait qu'à 10 F près, ce qui évite d'être obligé de se livrer à des calculs fastidieux).

Complet car toutes les possibilités d'une tenue de compte vous sont offertes. Le logiciel prend en charge les conséquences de toutes vos actions. L'affectation d'une opération à une rubrique de budget est automatique, ainsi que les modifications entraînées par les décisions de changement de rubrique (même si le sens débit ou crédit est modifié) ou de montant d'une opération. Enfin il vous est possible de saisir des opérations sans que celles-ci affectent le solde de votre compte. Dans ce cas, c'est vous qui déciderez quand votre solde doit être modifié par l'opération en question. Cette fonction vous permet de préparer des budgets prévisionnels. Enfin, l'édition sur imprimante de votre budget vous permet de dégager des moyennes mensuelles par rubrique.

D'emploi aisé car l'accession aux différentes fonctions se fait par un enchaînement de menus dont l'utilisation est très simple et permet à un utilisateur de réaliser les différentes fonctions possibles dans l'ordre qui lui convient. De plus, ainsi que je vous le signale plus haut, aucune cause d'erreur ne m'a semblé être laissée de côté et tout renseignement erroné doit être corrigé avant d'être enregistré. Enfin la documentation est très complète et vous fournit toutes les explications nécessaires à l'utilisation du logiciel sans laisser aucun point de côté.

J'ajoute que la présentation des divers écrans est agréable ce qui, sans être très important, n'est pas plus mal.

Conclusion

Richelieu apparaît comme un bon logiciel de gestion familiale, présentant toutes les fonctions nécessaires à ce genre de produit, et facile d'emploi. Je regretterais seulement une certaine lenteur dans le tri des opérations mais enfin, le classement de la totalité des opérations ne vous laissera quand même pas le temps d'aller boire un café au bistrot d'en face.

H. Wone

WORDSTAR ET MAILMERGE

POUR CPC 6128

ET PCW 8256



La société MICROPRO vient de mettre sur le marché une version de WORDSTAR et de MAILMERGE destinée aux utilisateurs des CPC 6128 et PCW 8256. Si la version destinée au 6128 et celle du 8256 sont différentes, le fait de posséder le même produit permet d'envisager l'utilisation sur un des matériels d'un texte produit par un autre ordinateur.

WORDSTAR

Je ne rappelerai pas toutes les possibilités de ce produit. La puissance et le nombre de fonctionnalités de ce logiciel font qu'il faudrait un numéro entier du journal pour expliquer toutes ses possibilités.
Je me bornerai donc à signaler que la quasi totalité des commandes du WORDSTAR mis en œuvre sur d'autres micro-ordinateurs est présentée ici.
Vous pouvez, à volonté, modifier la présentation d'un texte, changer les marges, effectuer des soulignements, des passages en double, modifier l'espacement des caractères sur l'imprimante (si celle-ci le permet), etc...
Le produit, qui vous est proposé pour les micro-ordinateurs AMSTRAD présente les qualités et les défauts du produit standard, à savoir :
— Puissance du logiciel et de ses nombreuses fonctionnalités.
— Longueur du texte saisi limitée par la capacité disponible sur la disquette et non par l'espace mémoire non utilisé.
— Nombreuses possibilités au niveau de l'impression (soulignement, passage en double, caractères gras, condensés, double largeur, caractères spéciaux, Pica, Elite).
— Possibilité de définir le type d'imprimante utilisée.
— Utilisation des minuscules accentuées.
En revanche, ces nombreuses possibilités impliquent un nombre impressionnant de commandes possibles, et c'est le principal défaut de WORDSTAR. De plus j'ai noté lors de l'utilisation du produit, que le déplacement du curseur sur l'écran est trop rapide, ce qui fait que son affichage devient invisible lors de l'utilisation des flèches de déplacement ou de la répétition automatique.
Les deux défauts cités ci-dessus ne sont pas rédhibitoires (le premier est inévitable car lié aux possibilités du logiciel), et l'essentiel est de pouvoir enfin disposer sur les ordinateurs AMSTRAD d'un produit dont la qualité n'est plus à prouver.

MAILMERGE

Avec WORDSTAR, vous entrez en possession de MAILMERGE, logiciel de mailing et d'édition dont les capacités sont aussi connues que celle de WORDSTAR.
Je me contenterai donc de rappeler que MAILMERGE permet essentiellement de fusionner des documents créés par WORDSTAR et d'inclure des données variables dans un document à éditer. (Par exemple, des noms et adresses). Ceci est particulièrement utile pour imprimer des circulaires ou des lettres personnalisées.

La documentation

Un mot sur la documentation fournie avec l'ensemble WORDSTAR-MAILMERGE. Elle est très complète et explique en détail toutes les possibilités de ces produits ainsi que la façon de les mettre en œuvre. Sa présentation par grandes fonctions avec des tableaux récapitulatifs, la rend relativement facile à utiliser, et cela malgré les très nombreuses possibilités du logiciel proposé. On reconnaît la marque d'un produit sérieux, destiné à une utilisation professionnelle.
Avec l'ensemble WORDSTAR-MAILMERGE, le possesseur de micro-ordinateurs AMSTRAD CPC 6128 et PCW 8256 dispose de produits de traitement de textes et de mailing d'une qualité équivalente à celle des meilleurs logiciels professionnels.
L'existence de tels logiciels sur les ordinateurs AMSTRAD (n'oublions pas qu'un produit comme DBASE II est aussi disponible sur ces ordinateurs) permet d'envisager pour ces ordinateurs sinon une utilisation professionnelle de haut niveau, du moins une possibilité de mise en œuvre pour certaines associations ou petites entreprises.

Matériel et logiciel utilisés pour l'essai

— Pocket WORDSTAR et MAILMERGE version CPC 6128.
— Ordinateur AMSTRAD CPC 464 équipé de l'extension 256K DK'Tronics avec CP/M+ généré pour cette extension.
— Le texte ci-dessus a été tapé avec Pocket WORDSTAR.

R.P. Spiegel.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

243 - BADMAX Cassette : **195 F**
Logiciel d'aventures en relief, avec lunettes stéréosciopiques. C'est la bande dessinée sur micro. Histoire délirante, dialogue branché, tout y est pour réaliser un cocktail explosif. A ne pas montrer aux âmes tendres.

244 - TURBO PASCAL Disquette : **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs dans le monde, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

245 - TURBO TUTOR Disquette : **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 200 pages en français comme pour Turbo Pascal.

246 - COURS DE SOLFEGE Premier niveau
Cassette : **250 F** Disquette : **290 F**
Logiciel éducatif. Vous apprend la base de la musique, les notes, les gammes, l'écriture. Conçu par Techni Musique, ce logiciel s'adresse aux débutants. Très bien fait, il est de plus assez distrayant.

247 - COURS DE SOLFEGE 2e niveau
Cassette : **250 F** Disquette : **290 F**
Logiciel éducatif pour mélomanes confirmés. Il vous apprend la composition musicale et vous permet de créer vos propres partitions.

248 - COURS DE CLAVIER PIANO
Cassette : **145 F** Disquette : **185 F**
Logiciel éducatif. Apprenez à reconnaitre les différentes touches du piano, leurs usages et à quelles notes elles correspondent.

249 - AMSTRADIVARIUS
Cassette : **145 F** Disquette : **185 F**
Logiciel educatif. Transformez votre Amstrad en synthtiseur polyphonique à 3 voies. Performances remarquables surtout si vous pouvez le coupler à une chaine hifi.

251 - RSX SYCLONE 2
Cassette : **130 F** Disquette : **165 F**
Utilitaire Basic qui apporte de nouvelles commande et de nombreuses possibilités à votre Amstrad : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programmes Basic sauvegardés.

251 - TRANSMAT Cassette : **150 F** - Disquette : **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

252 - TOMCAT Cassette : **130 F** Disquette : **165 F**
Logiciel de dupluication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

253 - ODD JOB Disquette : **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de diskette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive Amstrad.

254 - WARRIOR Cassette : **159 F** - Disquette : **229 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 300 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

255 - YIE-AR KUNG FU **Disq. 229 F** Casset. : **149 F**
Jeu de simulation au karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

256 - AM COMPTA Disquette : **750 F**
Logiciel professionnel de comptabilité, saisie, recettes, dépenses. Tous les postes comptables : ventilation et visualisation sur graphiques, recherches de pièces comptables, à partir d'un fichier multicritères. Edition de journaux et du grand livre.

257 - ADVENTURE BEST Cassette : **195 F**
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Du "pure massive text". 200 tableaux, des énigmes fantastiques à découvrir. 6 mois de travail en perspective pour ceux qui manient parfaitement le langue anglaise.

258 - COLOSSAL ADVENTURE Cassette : **195 F**
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Jeui très connu en Angleterre. Plus de 240 tableaux, de quoi passer un bout de temps pour déjouer les attaques des dragons et des sorciers.

259 - DUNGEON ADVENTURE Cassette : **195 F**
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Pas une once de graphisme dans un monstrueux logiciel dont s'est inspiré plus d'un concepteur de logiciel d'aventure. Un grand classique du genre.

260 - GEMS OF STRADUS Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique.Vous devez vous battre contre les serpents, les fantomes et autres monstres pour découvrir le trésor. Malheureusement, il y a plus de 100 pièces dans le chateau de Stradus.

261 - LE BAGNE DE NEPHARIA
Jeu d'aventure. 100 % graphique, faisant de vous le Prince Marc qui, retenu prisonnier, doit s'échapper du bagne Nepharia et au désert infernal qui l'entoure pour reconquérir son trône.

262 - ROBIN OF SHERWOOD Cassette : **159 F**
Tiré de la célèbre saga de Robin des Bois, ce jeu d'aventure graphique est malheureusement en texte anglais. Pour ceux qui le comprennent, c'est un des plus beaux logiciel que nous connaissions.

263 - LE DERNIER METRO Cassette : **159 F**
Jeu d'arcade. Paris a été détruit, vous êtes protégé dans le métro. Il vous faut rejoindre la station dans laquelle sont organisés les secours.

264 - GREMLINS Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure tiré du célèbre film "Gremlins". Vous retrouverez cette atmosphère étrange : ne les éclairez surtout pas, ne les mouillez pas et surtout ne les nourrissez pas après minuit malgré leurs supplications. Génial.

265 - FOREST AT WORLD SEND Cassette : **139 F**
jeu d'aventure graphique. C'est la bataille éternelle entre les forces du bien et du mal. La princesse a été enlevée par le sorcier Zarn. Son père le roi appelle au secours les forces du bien et c'est l'affrontement dans la terrible forêt.

266 - HEROES OF KARN Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique. A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier Istar et de roi de Karn. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de Istar. Fabuleux.

267 - DETECTIVE
Jeu d'aventure graphique. Vous voici sur la piste des voleurs de bijoux. Vous êtes inspecteur de Scotland Yard. A vous de résoudre l'enigme qui vous permettra de capturer les bandits.

268 - SERIE NOIRE
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à 5. Vous devez être le premier à sortir de la maison tout en ayant le maximum d'argent de poche et en ayant rempli votre contrat de tueur à gages.

269 - LE SCEPTRE D'ANUBIS Cassette : **139 F**
jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'Anubis dans la pyramide de Djeyser. Pour celà, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour les tous jeunes.

270 - ELIDON Cassette : **149 F**
jeu d'aventure graphique et poétique. Elidon est une forêt superbe qui sort de l'hiver. Il s'y passe des choses mystérieuses. D'un graphisme similaire à Sorcelery, Elidon tient une place à part dans les logiciels pour Amstrad par sa dimension poétique.

271 - CAULDRON Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de Sorcelery, même graphisme, mêmes aventures. Cauldron, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. Tilt d'Or 85

272 - SPY AGAINST SPY Disq.: **229 F** Casset. : **149 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet aux joueurs de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

273 - PROJECT FUTURE Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure. Votre mission : transporter et activer le système d'autodestruction du vaisseau SS Future. Ce vaisseau est un gigantesque labyrinthe de 256 tableaux au graphisme fabuleux. Excellente animation également.

274 - TERROMOLINOS Cassette : **139 F**

275 - NORTH SEA BULLION ADVENTURE
Cassette : **129 F**
Jeu d'aventure. Vous êtes capitaine d'un bateau de sauvetage. Vous devez sauver le précieuse cargaison d'un bateau coulé. Malheureusement, il y a la tempte, les requins et lesexplosifs mal désamorcés. Parviendrez-vous vivant au bout ?

276 - ON THE RUN Cassette : **160 F**
Jeu d'arcade. Course contre la montre à travers près de 300 tableaux. Vous vous battez contre des êtres monstrueux tout le long du chemin. Du beau travail de programmation. Graphisme superbe.

277 - PAWS Cassette : **159 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes un chien et vous devez récupérer vos petits disséminés dans la forêt et la ville. Des ennemis vous guettent. Parviendrez-vous à ramener votre petit monde à la maison ?

278 - GHOULS Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Genre de Pacman en 3D, mâtiné de Honkey Kong. Vous devez parvenir au but à travers un labyrinthe plein d'embuches. 100 % graphique. 4 tableaux.

279 - QUACK A JACK Cassette : **99 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes Jack le Pirate et le plus foutu caractère de Pandonie. Ayant trouvé la salle du trésor vide, Jack décide d'aller au donjon où il se trouve pris au piège. S'en sortira-til ?

280 - RAID SUR TENERE Disq.: **229F** Cass. : **165 F**
Jeu d'aventure et de stimulation à la conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants, et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

281 - JAMIN Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade et musical. Rodney collectionne les instruments de musique et les ramène chez lui. Il lui faut éviter les fausses notes qui lui font perdre des instruments et qu'il fasse attention aux distorsions qui sont mortelles. Très original.

282 - MULTIPLAN Disquette : **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableau les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

Abonnez-vous et rejoignez le club AMSTRAD MAGAZINE

Le club mis en place à l'initiative de notre revue a la vocation de vous informer, assister, défendre et réunir.

POINTS-CLUB AMSTRAD MAGAZINE

Ces magasins consentent aux adhérents une remise sur les logiciels, le matériel, les périphériques, etc...

RADIO TELE CONFORT
M. Lemaitre
3, place des Halles, 03500 St Pourcain s/Sioule. 70.45.41.21

CALCULS ACTUELS
M. Mezzana
49, rue de Paradis, 13006 Marseille. 91.33.33.44.

MICROLUDE
M. Cristofari
44, rue Saint Yon, 17000 La Rochelle. 46.41.17.82

SNETI
F. Lebarc
Place Louis Gillain, 27500 Pont Audemer. 32.56.90.69.

ONDE INFORMATIQUE MARITIME
M. J.P. Thore
257, rue Judaïque, 33000 Bordeaux. 56.24.05.34.

SON VIDEO 2000
M. Coca
31, cours de l'Yser, 33800 Bordeaux. 56.92.91.78.

L.I.M.
M. Hartmann
Centre commercial du Cats, 37170 Chambray-les-Tours. 47.27.29.00

B.Y. INFORMATIQUE
M. Bonnefoix
28, rue Denfert-Rochereau 38000 Grenoble. 76.43.40.49

SILICONE VALLEE
M. Taras
5, rue Lekain, 44000 Nantes. 40.89.71.26.

CHARLES S.A.
M. Beaujour J.M.
28, avenue de la République, 44600 St-Nazaire. 40.22.24.12.

M.E.R.C.I.
M. Millon
23, rue de la Mouchetière, 45145 St-Jean de la Ruelle. 38.43.11.83

MAISON DE LA PRESSE
M. Seguin
10, av. Louis Conte, 46500 Gramat. 65.38.72.14.

TEMPS X INFORMATIQUE
M. Jedre
17, place Molière, 49000 Angers. 41.88.05.25.

LIBRAIRIE TECHNIQUE
22, rue du Puits de l'Aire, 49300 Cholet. 41.46.02.40.

B.A.C.
M. La Croix
19, place du Général de Gaulle, 56000 Vannes. 97.42.76.76.

GRYCHTA FRERES
M. Grychta Claude
1, rue de la Fontaine, 57000 Metz. 87.75.61.43.

TAM-SCALL
105, rue Léon Gambetta, 59000 Lille. 20.57.18.81

LENS MICRO INFORMATIQUE
Mlle Bertiaux
96, avenue A. Maes, 62300 Lens. 21.28.72.44.

DOMICA
M. Truc
55, rue Bormabaud, 63000 Clermond-Ferrand. 73.35.51.40.

BASE 4
M. Grenier
11, rue Samonzet, 64000 Pau. 59.83.78.78.

P. WALKER
6, rue de la Moselle, B.P. 3283, 68065 Mulhouse Cedex. 89.46.24.22.

MICROBOUTIQUE
M. Baliarda
33, passage de l'Argue, 69002 Lyon. 78.37.46.17

ELECTRONIQUE 70
M. Godefroy
15, allée Maroselli, 70300 Luxeuil-les-Bains. 84.40.10.04.

DECIBEL
M. Gelin
7, avenue Berthollet, 74000 Annecy. 50.57.70.41.

GALERIES DU PRINTEMPS
M. Pascal Jordan
25, Grande Rue, 74202 Thonon. 50.71.36.30.

VIDEOTROC
M. Jean-Michel Berté
89 bis, rue de Charenton, 75012 Paris. (1) 43.42.18.54.

RUN INFORMATIQUE
M. Dumas
62, rue du Gérard, 75013 Paris. 45.81.51.44 et 45.81.51.05

S.A. LANGUIN - GAY
M. J.F. Languin
65, rue du Cdt Berge, 77100 Meaux. 64.34.06.42.

MICTEL
M. Bobut
4, rue André Chenier, 78000 Versailles. 30.21.75.01.

MICROTHEQUE INFORMATION
Mme Buffiere
32, bd Docteur Sicard, 81100 Castres.

MICRO ORDINATEURS 82
M. Laroche
39, rue de la Comédie, 82000 Montauban. 63.66.27.22.

IVELEC
M. Rannaud
62, rue du Gal de Gaulle, 94430 Chennevieres. 45.76.73.13

N.V.I. INFORMATIQUE
M. Michel Marteau
43, rue de Nancy, 88000 EPINAL. 29.82.19.88.

S.D.I.
M. Henrion
25, route de Montargis, 89300 Joigny. 86.62.06.02.

DISTRIBUTION ET SERVICES
M. C. Rosiello
Avenue du Quebec, Z.A. de Courtabœuf, B.P. 209, 91944 Les Ulis Cedex. 64.46.27.80.

MICRO BUREAUTIQUE 92
67, boulevard Gallieni, 92130 Issy-les-Moulineaux. 46.42.42.10.

MOVE
M. Piovanacci
13, bd de la République, 92250 La Garenne Colombes. 47.84.21.77.

ORDI-PLUS
M. J.P. Mauclair
7, place Camélinat, 93600 Aulnay-sous-Bois. 48.68.66.33.

T.S.I. INFORMATIQUE
M. Baert
14 rue Mauconseil, 94120 Fontenay-sous-Bois.

MOVE
M. Piovanacci
2, rue Marc Sangnier, 94240 L'Hay-les-Roses. 46.83.03.61.

VAL DE MARNE COMPUTER
M. Tingaud
62 bis, av. G. Clemenceau, 94700 Maiscns-Alfort. 43.78.00.72.

Envoyez aujourd'hui même votre adhésion avec votre abonnement, afin d'économiser les 77 F de droit d'entrée.

ADHESION AU CLUB AMSTRAD

Coupon à découper et à renvoyer à AMSTRAD Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris

J'adhère au **CLUB AMSTRAD MAGAZINE** et sollicite une carte pour les 12 prochains mois.

☐ Je vous adresse ci-joint, le règlement de la cotisation annuelle soit : 150 F + celui du droit d'entrée valable une fois pour toutes et qui s'élève à 77 F soit : 150 F + 77 F = 227 F.

☐ Je suis abonné à AMSTRAD MAGAZINE, ce qui me dispense du droit d'entrée. Je règle donc : 150 F.

NOM .... Prénom ....

ADRESSE ....

.... Téléphone ....

GESREVUE

Ce programme va vous donner la possibilité de mieux "gérer" vos revues préférées et de retrouver facilement des sujets d'articles, des tests de softs, des trucs et astuces etc. En effet, l'exploitation de ce programme permet de répertorier des thèmes avec leur situation (Revue, N° de la revue, page concernée). Afin de ne pas trop surcharger la mémorisation des pages, n'indiquez que la première page de votre article. L'utilisation de ce programme est des plus simples :

- Ou vous appuyez sur le numéro de votre choix,
- ou vous appuyez sur <espace> pour signifier le "oui" à une question ou pour avoir la suite (dans le cas d'une liste...),
- ou vous appuyez sur "N" pour non.

Une extension plus large de la capacité de cette "banque de données" est toujours possible en modifiant les tableaux et les boucles de recherche. D'autre part, vous pouvez très bien multiplier ce programme en plusieurs exemplaires afin de gérer plusieurs revues. Il suffit pour cela de donner un nom différent à votre programme et de modifier les lignes 1020, 1110 et 1160 (changer de nom).

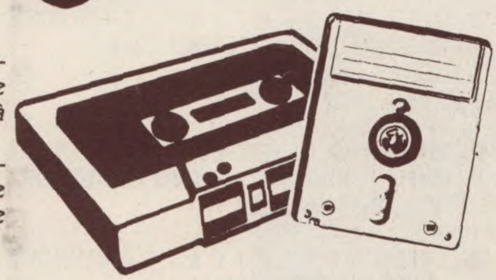
D. Osmont

```
1 REM *******GESTION DE REVUES*******
2 REM ******* DENIS OSMONT *******
20 CLS:MODE 2:INK 0,1:INK 1,26:CLEAR:WINDOW #1,2,79,2,24
100 DIM a$(100):DIM b$(100):DIM c$(100)
110 GOSUB 10000
118 CLS #1:GOSUB 11000
120 LOCATE 30,3:PRINT"M E N U":LOCATE 30,4:PRINT"-------"
140 LOCATE 10,10:PRINT"1-CREATION"
150 LOCATE 10,12:PRINT"2-RECHERCHE"
160 LOCATE 10,14:PRINT"3-SAUVEGARDE"
170 LOCATE 10,16:PRINT"4-CHARGEMENT"
180 LOCATE 10,18:PRINT"5-MODIFICATION"
190 LOCATE 10,20:PRINT"6-DESTRUCTION"
200 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 200
220 IF a$="1" THEN 300
230 IF a$="2" THEN 500
240 IF a$="3" THEN 1000
250 IF a$="4" THEN 1100
260 IF a$="5" THEN 2000
262 IF a$="6" THEN 3000
270 IF a$<>"1" OR a$<>"2" OR a$<>"3" OR a$<>"4" OR a$<>"5" OR a$<>"6" OR a$<>"7" THEN 200
300 CLS #1
320 FOR i=1 TO 100:CLS #1
322 LOCATE 30,3:PRINT"C R E A T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"---------------"
325 IF a$(i)="" THEN 340 ELSE 440
340 LOCATE 12,10:INPUT"INTRODUCTION DU THÉME:";a$(i)
360 LOCATE 12,12:INPUT"NUMERO(S) CONCERNE(S):";b$(i)
380 LOCATE 12,14:INPUT"PAGE(S) CONCERNEE(S):";c$(i)
400 LOCATE 15,23:PRINT"UN AUTRE THEME ?"
410 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 410
420 IF q$=CHR$(34) THEN 440 ELSE 430
430 IF q$ ="n" OR q$ ="N" THEN 118 ELSE 410
440 NEXT
500 CLS #1:GOTO 1500
505 CLS #1
507 LOCATE 30,3:PRINT"R E C H E R C H E":LOCATE 30,4:PRINT"-----------------"
510 LOCATE 12,10:INPUT"THEME RECHERCHE:";a$
520 FOR i=1 TO 100
540 IF a$=a$(i) THEN 618
560 NEXT
580 LOCATE 15,23:PRINT"LA RECHERCHE N'A PAS ABOUTIE"
590 LOCATE 15,25:PRINT"N'EXISTE PAS DANS LE FICHIER"
595 FOR z=1 TO 2000:NEXT
600 GOTO 118
618 CLS #1
620 LOCATE 15,10:PRINT"THEME: ";a$(i)
640 LOCATE 15,12:PRINT"REVUE(S) No: ";b$(i)
660 LOCATE 15,14:PRINT"PAGE(S) No: ";c$(i)
680 LOCATE 15,23:PRINT"DESIREZ-VOUS UNE AUTRE RECHERCHE ?"
690 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 690
700 IF q$=CHR$(34) THEN 500 ELSE 710
710 IF q$="n" OR q$="N" THEN 118 ELSE 690
```

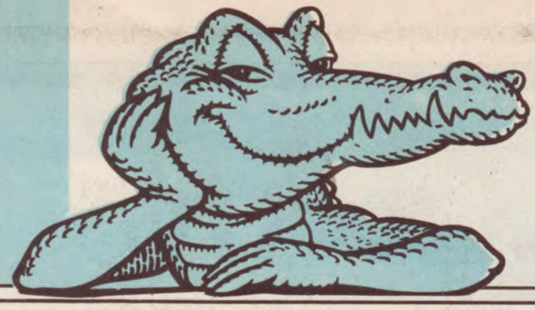
```
1000 CLS:LOCATE 20,15:PRINT"ATTENDRE.SAUVEGARDE EN COURS"
1010 LOCATE 30,3:PRINT"S A U V E G A R D E":LOCATE 30,4:PRINT"-------------------"
1020 OPENOUT "REVUES"
1040 FOR i=1 TO 100
1060 WRITE #9,a$(i),b$(i),c$(i)
1070 NEXT
1080 CLOSEOUT:GOTO 118
1100 CLS:LOCATE 20,15:PRINT"ATTENDRE.CHARGEMENT EN COURS"
1105 LOCATE 30,3:PRINT"C H A R G E M E N T":LOCATE 30,4:PRINT"-------------------"
1110 OPENIN "REVUES"
1120 FOR i=1 TO 100
1130 INPUT #9,a$(i),b$(i),c$(i)
1140 NEXT
1150 CLOSEIN
1160 |ERA,"REVUES.
1170 GOTO 118
1500 LOCATE 30,3:PRINT"R E C H E R C H E":LOCATE 30,4:PRINT"-----------------"
1510 LOCATE 10,10:PRINT"1-THEMES"
1520 LOCATE 10,12:PRINT"2-LISTE"
1540 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 1540
1560 IF q$="1" THEN 505
1580 IF q$="2" THEN 4000
1600 IF q$<>"1" OR q$<>"2" THEN 1500
2000 CLS #1
2010 LOCATE 30,3:PRINT"M O D I F I C A T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"-----------------------"
2020 LOCATE 12,10:INPUT"THEME RECHERCHE: ";x$
2040 FOR i=1 TO 100
2060 IF x$=a$(i) THEN 2120
2080 NEXT
2090 LOCATE 15,23:PRINT"LA RECHERCHE N'A PAS ABOUTIE"
2100 LOCATE 15,25:PRINT"N'EXISTE PAS DANS LE FICHIER"
2110 FOR Z=1 TO 2000:NEXT:GOTO 118
2120 CLS #1
2125 LOCATE 30,3:PRINT"M O D I F I C A T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"-----------------------"
2140 LOCATE 12,10:PRINT"THEME: ";a$(i)
2150 LOCATE 15,12:INPUT"CORRECTION: ";a1$
2160 IF a1$<>"" THEN a$(i)=a1$
2170 LOCATE 12,14:PRINT"REVUE(S) No: ";b$(i)
2180 LOCATE 15,16:INPUT"CORRECTION: ";b1$
2190 IF b1$<>"" THEN  b$(i)=b1$
2200 LOCATE 12,18:PRINT"PAGE(S) No: ";c$(i)
2210 LOCATE 15,20:INPUT"CORRECTION: ";c1$
2220 IF c1$<>"" THEN c$(i)=c1$
2240 LOCATE 15,23:PRINT"DESIREZ-VOUS UNE AUTRE CORRECTION ?"
2250 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 2250
2260 IF q$=CHR$(34) THEN 2000 ELSE 2270
2270 IF q$="n" OR q$="N" THEN 118 ELSE 2250
3000 CLS #1
3005 LOCATE 30,3:PRINT"D E S T R U C T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"----------------------"
3010 LOCATE 12,10:INPUT"THEME RECHERCHE: ";xx$
3020 CLS #1
3030 FOR i=1 TO 100
3035 LOCATE 30,3:PRINT"D E S T R U C T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"----------------------"
3040 IF a$(i)=xx$ THEN 3120
3060 NEXT
3080 LOCATE 15,23:PRINT"LA RECHERCHE N'A PAS ABOUTIE"
3090 LOCATE 15,25:PRINT"N'EXISTE PAS DANS LE FICHIER"
3100 FOR YY=1 TO 2000:NEXT:GOTO 118
3120 LOCATE 12,10:PRINT"THEME: ";a$(i)
3140 LOCATE 15,15:PRINT"VOULEZ-VOUS SA DESTRUCTION DANS LE FICHIER ?"
3160 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 3160
3170 IF q$=CHR$(32) THEN 3180 ELSE 3175
3175 IF q$="n" OR q$="N" THEN 118 ELSE 3160
3180 a$(i)="":b$(i)="":c$(i)=""
3190 GOTO 118
4000 CLS   :k=0:
4010 LOCATE 30,1:PRINT"L I S T E"
4015 LOCATE 3,1:PRINT"Themes":LOCATE 53,1:PRINT"Revue(s) No"
4020 PRINT STRING$(80,"_")
4030 FOR i=1 TO 100
```

N'usez plus vos doigts!

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous...
Pour les sommes, modiques, de 68 F (cassette) ou 110 F (disquette) nous vous enverrons tous les listings parus dans ce numéro. A vous de décider du support. Profitez de cette offre en remplissant notre bon de commande page 101.



```
4040 IF a$(i)<>"" THEN GOSUB 4075
4050 NEXT
4055 PRINT STRING$(80,CHR$(208))
4060 GOTO 4200
4075 k=k+1
4080 LOCATE 1,1+k*2:  PRINT CHR$(211)
4090 LOCATE 3,1+k*2:  PRINT a$(i):LOCATE 50,1+K*2:PRINT CHR$(211)
4095 LOCATE 52,1+k*2:PRINT b$(i)
4100 LOCATE 80,1+k*2:  PRINT CHR$(209)
4102 IF 1+k*2=21 THEN GOTO 4300
4110 LOCATE 1,2+k*2:PRINT CHR$(211)
4120 LOCATE 80,2+k*2:PRINT CHR$(209)
4130 LOCATE 2,2+k*2:PRINT STRING$(78,"-")
4140 RETURN
4200 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 4200
4210 IF q$=CHR$(34) THEN 4215 ELSE 4200
4215 CLS:GOTO 118
4300 LOCATE 1,22
4305 PRINT STRING$(80,CHR$(208))
4310 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 4310
4320 IF q$=CHR$(34) THEN 4330 ELSE 4310
4330 IF i=100 THEN 118 ELSE CLS:k=0:GOTO 4350
4350 LOCATE 30,1:PRINT"L I S T E"
4360 PRINT STRING$(80,"_"):GOTO 4140
10000 MODE 0:GOSUB 11900:FOR ii=1 TO 2000:NEXT:BORDER 0:MODE 2:RETURN
11000 ORIGIN 0,0:DRAW 0,398:DRAW 638,398:DRAW 638,0:DRAW 0,0:RETURN
11900 GOSUB 11000
12000 REV$="GESTION - REVUES -":FOR II=1 TO 18:LOCATE 1+II,10:PRINT MID$(REV$,II,1):FOR YH=1 TO 200:NEXT YH:NEXT II
12050 BORDER 0,26:BORDER 26,0
12100 RETURN
```



VIDEOSHOP

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD PCW 8256 ~~5890 F. HT~~ **4997 F. HT** — encore plus fort

Formation sur D Base II et Multiplan
Cours Collectifs Entreprises
Contrat de maintenance
Nous consulter...



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	360
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD 2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
PCW 8512	7690	1147	20	22,44	1457

UTILITAIRES

Multiplan (D) 6128-8256 .... 499 F
D Base II (D) 6128-8256 .... 790 F
Turbo Pascal (D) 6128-8256 .... 740 F
Turbo Tutor (D) .... 430 F
Tool Box (D) .... 740 F
Quick Mailing .... 790 F
Comptabilité générale 8256 .... 1050 F
Datamat (D) .... 450 F
Textomat (D) .... 450 F
Calcumat (D) .... 450 F
Superpaint (D) .... 395 F
Space Moving (C/D) .... 295/395 F
Dams Assembleur (C/D) ...... 295/395 F
Autoformation Assembleur (C/D) 195/295 F
Cours de Solfège (D) .... 249 F

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur + contrôleur disquettes .... 1990 F
Lecteur de disquettes FDI .... 1590 F
Tablette graphique Grafpad II (C/D) 890 F
RS 232 (C) 8256 .... 690 F
Souris AMX .... 690 F
Extension 256 Ko 8256 .... 490 F
Lecteur K7 + câble (664-6128) ... 390 F
Crayon optique (C/D) .... 290/425 F
Synthétiseur vocal Technimusique ... 490 F
RS 232 (C) .... 590 F
Liaison Amstrad Minitel + soft ...... 390 F
Serveur 8256 + Modem .... 3800 F
Logiciel serveur + câbles .... 1500 F

BIBLIOGRAPHIE

Le Basic de l'Amstrad (PS) .... 120 F
102 programmes CPC 464 (PSI) ... 120 F
Super jeux Amstrad (PSI) .... 120 F
Le livre du CPM (PSI) .... 149 F
Trucs et astuces (Micro-Appl.) ...... 149 F
Programmes Basic (Micro-Appl.) ... 129 F
Basic au bout des doigts (id.) .... 149 F
Amstrad ouvre-toi (id.) .... 99 F
Jeux d'aventure (id.) .... 129 F
Bible du programmeur (id.) .... 249 F
Langage machine (id.) .... 129 F
Graphisme et sons (id.) .... 129 F
Peeks et Pokes (id.) .... 99 F
Livre du lecteur de disquettes .... 149 F
Initiation D Base II .... 250 F
Le livre du CPM - Micro Appl. ..... 149 F

JEUX

Eden Blues (C/D) .... 140/220 F
Fighter Pilot (C/D) .... 99/149 F
Crafton et Xunk (C/D) .... 140/220 F
Sorcery Plus (C) .... 95/185 F
Amélie Minuit (C/D) .... 140/220 F
Macadam Bumper (C/D) ...... 160/240 F
Bataille pour Midway (C) .... 140 F
Bataille d'Angleterre (C/D) .... 140/220 F
Mission Delta (C/D) .... 120/195 F
Rallye II (C/D) .... 160/265 F
Empire (C/D) .... 195/265 F
Meurtre à grande vitesse (C/D) 160/229 F
Football (C) .... 120 F
Way of Exploding Fist (C) .... 120 F
Bruce Lee (C/D) .... 120/195 F
Tyrann (C) .... 185 F
Bad Max (C) .... 199 F
3D Voice Chess (C/D) .... 160/199 F
Sold a Million (C/D) .... 120/180 F
Raid (C/D) .... 129/195 F
Mandragore (C/D) .... 245/295 F
La Geste d'Artillac (C/D) .... 290/350 F
L'Affaire Vera Cruz (C/D) ...... 160/195 F
Théâtre Europe (C/D) .... 140/220 F
Match Point (C/D) .... 125/195 F
Scrabble (C/D) .... 245/295 F

(1) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles. (2) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85
Offres valables sous réserve de stock disponible.

VIDEO SHOP — **l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

A - 11

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Code Postal __________ Ville __________
Téléphone ____________________
☐ Je désire recevoir une documentation sur : __________
____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

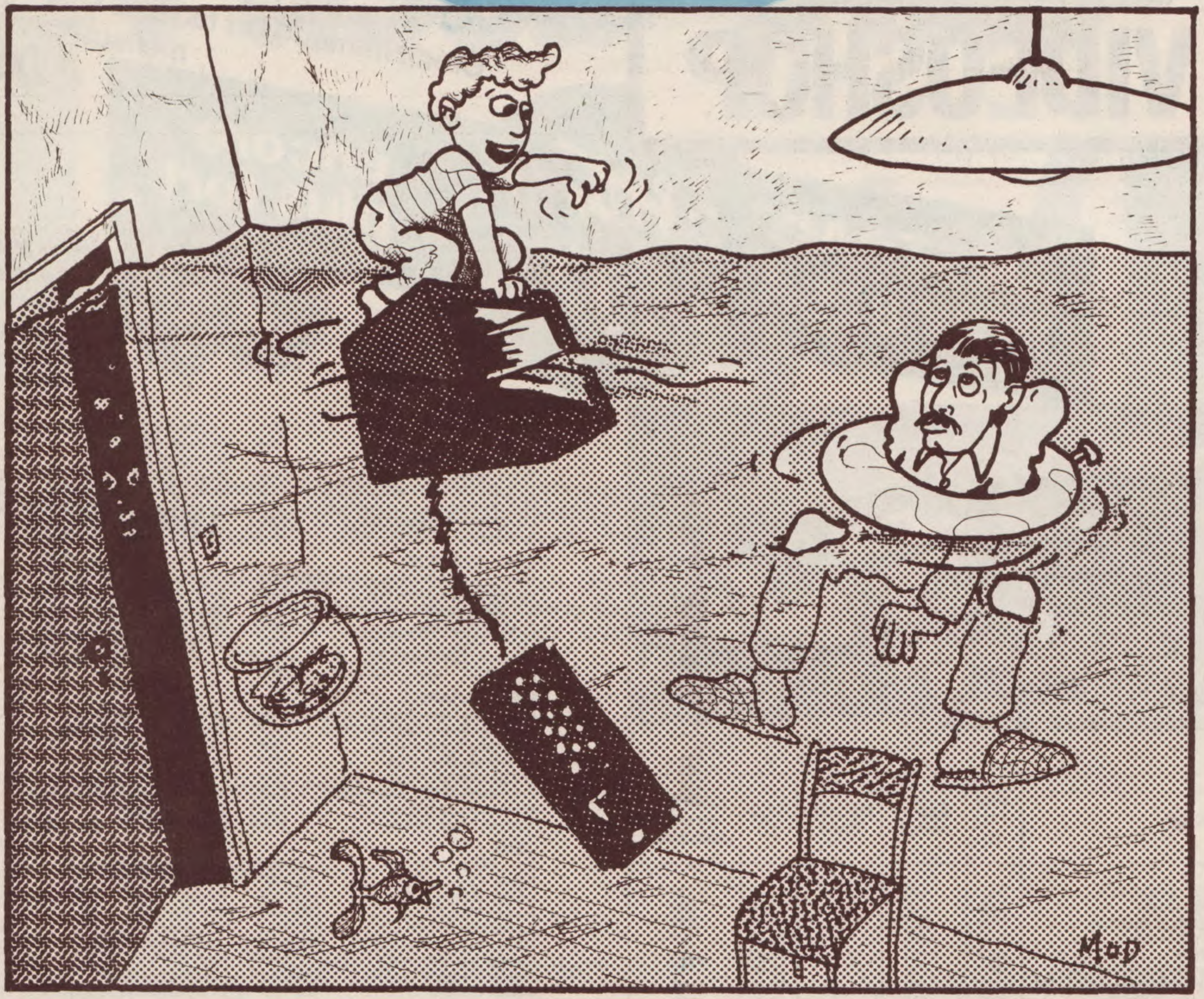
DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

ATTITUDES/86003

TRAFALGAR



Vous allez pouvoir jouer au célèbre jeu de "bataille navale" sans avoir à fabriquer de grilles : il vous suffira d'entrer les coordonnées de votre flotte...
Le jeu se joue à deux. Chacun à votre tour, vous entrez votre grille en mémoire (pendant ce temps votre partenaire ne doit pas regarder l'écran, bien sûr !).

Chaque escadre se compose de six types de bâtiments. Vous pourrez, si vous le désirez passer en revue votre flotte... Les bateaux de même catégorie doivent être positionnés sur des cases adjacentes (dans les huit directions). Les coordonnées de positionnement et de tir devront être données sous la forme lettre (majuscule) chiffre. (ex : A2).
La situation des deux flottes (nombre de navires restant et score de chaque joueur) est affichée en permanence.
A noter que la présentation des flottes est animée. Le vainqueur de la bataille de Trafalgar (de triste mémoire pour la flotte française...) entendra alors son hymne national. Joie suprême.

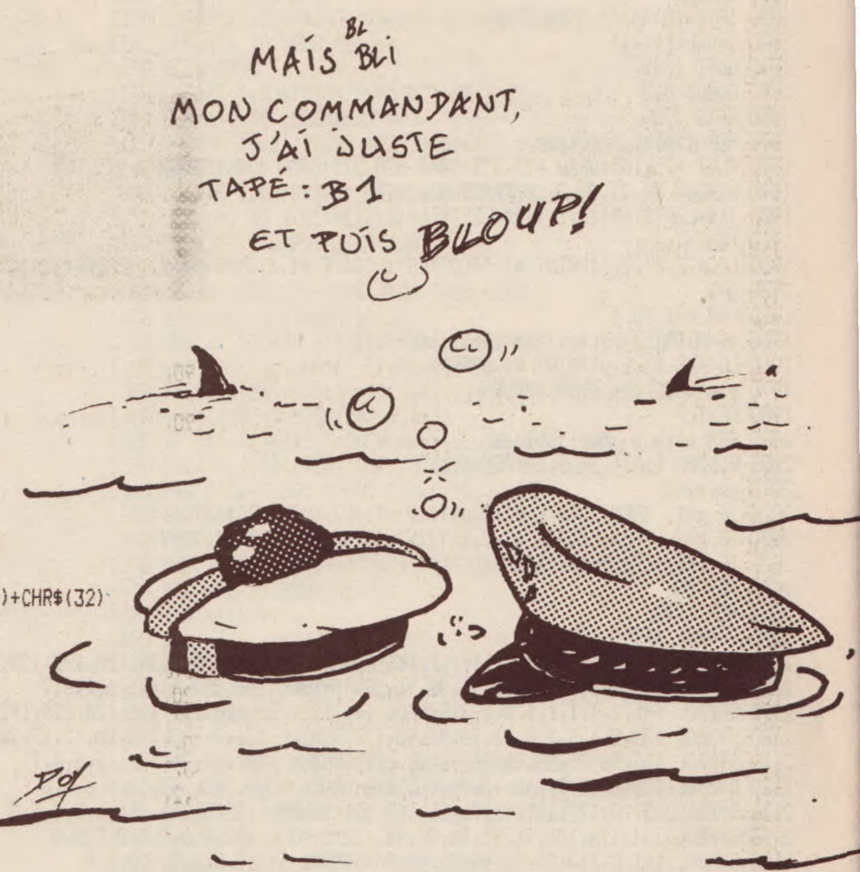
René Frayal

```
10 REM TRAFALGAR
20 CLEAR: CLS
30 DIM a$(4,10,10)
40 DIM o$(2)
50 DIM S(2):DIM q(6):DIM T1(6):DIM T2(6)
60 GOSUB 2050
65 GOTO 2740
70 INK 0,1:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,26
80 PAPER 0:PEN 2
90 m=0:t=6:w=1:w$=" "
100 g$="123456789"
110 GOSUB 900
120 h=0
130 GOSUB 1050
140 FOR x=1 TO 2
150 s(x)=0
160 GOSUB 360
170 FOR r=t TO 1 STEP-1
180 FOR u=1 TO r
190 h=h+7-r
200 LOCATE 1,23:PRINT ;r;" ";MID$(b$(r),4,1+VAL(MID$(b$(r),2,2)));STRING$(-(r>1 AND r<3 OR r>3),"S");"  "
220 LOCATE 21,23:PRINT "no.";u;:LOCATE 28,23:PRINT SPC(6)
230 GOSUB 1740
```

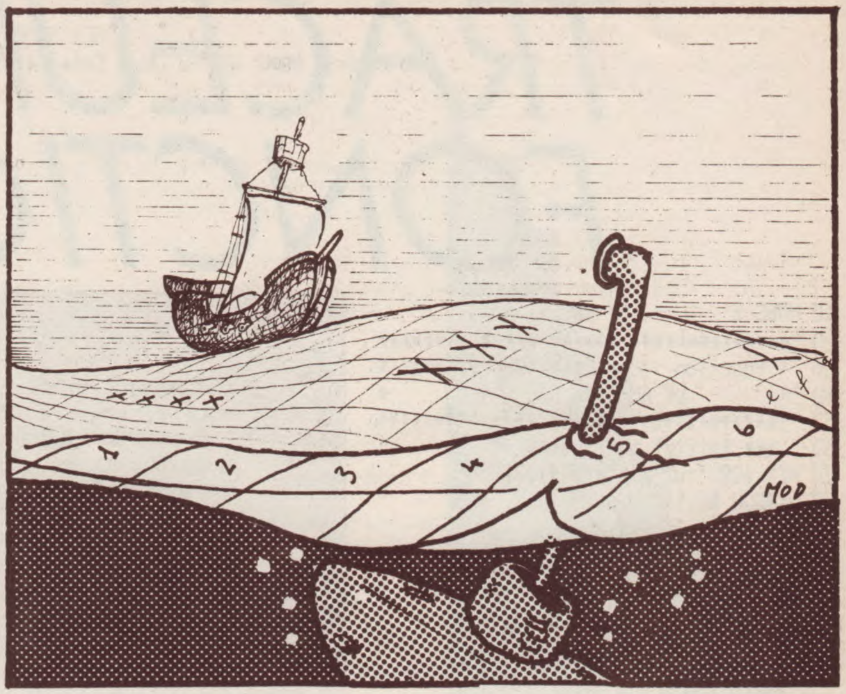
```
240 GOTO 1510
250 a$((x),i,j)=MID$(b$(r),4,1)
260 LOCATE 6+(2*i),(2*j)+1:PRINT MID$(b$(r),4,1);
270 NEXT u
280 NEXT r
290 NEXT x
300 w=3
310 w$=CHR$(143)
320 GOSUB 900
330 FOR V=1 TO 6:T1(V)=V:NEXT V
340 FOR V=1 TO 6:T2(V)=V:NEXT V
350 GOTO 740
360 FOR n=1 TO 500:NEXT n: CLS
370 LOCATE 10,5: PRINT"AMIRAL  ";UPPER$(o$(x));
372 LOCATE 9,7:PRINT"Disposez votre FLOTTE "
374 LOCATE 10,9:PRINT"en ordre de bataille":LOCATE 20,15
    :PRINT"BONNE  CHASSE ! "
375 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
380 CLS
400 PEN 3: PRINT TAB(7);" A B C D E F G H I J "
410 PRINT
420 FOR z= 1 TO 10
430 IF z=10 THEN 980
440 PEN 3: PRINT TAB(6);MID$(g$,z,1);
450 PEN 2: PRINT
460 FOR y=1 TO 10
470  PEN 2: IF a$((x),y,z)<>" " THEN PRINT TAB(2*y+1);a$((x),y,z);
480 NEXT y
490 PRINT
500 NEXT z
510 RETURN
520 CLS
530 PRINT
540 PRINT
550 PEN 3: PRINT SPC(4)"ABCDEFGHIJ"SPC(4)"ABCDEFGHIJ"
560 FOR z=1 TO 10
570 FOR x= 3 TO 4
580 IF z= 10 THEN 1000
590 PEN 3: PRINT SPC(3) MID$(g$,z,1);
600 FOR y=1 TO 10
610 PEN 2: PRINT a$((x),y,z);
620 NEXT y
630 NEXT x
640 PRINT
650 NEXT z
660 PRINT
670 PRINT
680 PRINT TAB(5); UPPER$(o$(1));TAB(20);UPPER$(o$(2));
690 PRINT:PRINT
700 PRINT TAB(5);"SCORE";s(1);TAB(20);"SCORE";s(2);
710 GOSUB 1870
720 LOCATE 12, 21:PRINT "TIRE:";:SOUND 1,20,10,15
730 RETURN
740 GOSUB 520
750 k=INT(RND(1)*2+1)
760 m=1
770 p=3-k
780 LOCATE 1,23:PRINT SPC(38)
790 LOCATE 1,21:PRINT UPPER$(o$(k));SPC(10-LEN(o$(k))):LOCATE
18,21:PRINT SPC(3)
800 GOSUB 1740
810 tir=0:WHILE tir<100:SOUND 1,tir,1:tir=tir+1:WEND
820 IF a$((p),i,j)<>" " THEN 1260
830 LOCATE 1,23:PRINT"RATE";SPC(12)
850 a$((p+2),i,j)=" "
860 LOCATE 4+14*(p-1)+i,j+3:PRINT " ";
870 FOR n=1 TO 500:NEXT n
880 k=p
890 GOTO 770
900 FOR x=w TO w+1
910 FOR y=1 TO 10
920 FOR z=1 TO 10
930 a$((x),y,z)=w$
940 NEXT z
950 NEXT y
960 NEXT x
970 RETURN
980 PEN 3: PRINT SPC(4)"10";
990 GOTO 460
1000 PEN 3: PRINT SPC(2)"10";
1010 GOTO 600
1020 LOCATE 1,23:PRINT "INTERDIT";SPC(10)
1030 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1040 GOTO 200
1050 b$(1)="109DESTROYER"
1060 b$(2)="210SOUS-MARIN"
1070 b$(3)="312PORTE-AVIONS"
1080 b$(4)="410TORPILLEUR"
1090 b$(5)="508CROISEUR"
1100 b$(6)="608ESCORTEUR"
1110 RETURN
1120 IF m=1 THEN 1160
1130 LOCATE 1,23:PRINT "PARDON ?";SPC(20)
1140 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1150 GOTO 1740
1160 LOCATE 1,23:PRINT"PARDON?";SPC(12)
1170 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1180 LOCATE 18,21:PRINT SPC(3):LOCATE 1,23:PRINT SPC(20)
1190 GOTO 1740
1200 LOCATE 1,23:PRINT "DEJA ESSAYE";SPC(6)
1210 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1240 LOCATE 1,23:PRINT SPC(20)
1250 GOTO 790
1260 IF a$((p),i,j)=CHR$(143) THEN 1200
1270 a$((p+2),i,j)=a$((p),i,j)
1280 PEN 1: LOCATE 4+14*(p-1)+i,j+3:PRINT a$((p),i,j);
1290 v=1
1300 IF MID$(b$(v),4,1)=a$((p),i,j) THEN q=1:GOTO 1330
1310 v=v+1:d$(v)=MID$(b$(v),4,1)
1320 IF d$(v+1)=d$(v) THEN q=q+1 ELSE GOTO 1300
1330 LOCATE 1,23:PRINT"UN ";MID$(b$(v),4,18);
1340 ENV 3,5,-2,20: SOUND 2,0,0,15,3,,30
1350 GOSUB 1990
1360 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1370 PEN 2: PRINT ;7-v;"Point";STRING$(-(v<6),"s")
1380 FOR n=1 TO 500: NEXT n
1390 s(k)=s(k)+7-v
1400 a$((p),i,j)=CHR$(143)
1410 LOCATE 10+(k-1)*16,18:PRINT ;s(k);
1420 IF s(k)=h/2 THEN 1440
1430 GOTO 780
1440 CLS
1450 IF k=1 THEN GOSUB 3235 ELSE GOSUB 3000
1452 LOCATE 10,1: PRINT"BRAVO,AMIRAL ";UPPER$(o$(k));
1455 LOCATE 5,3:PRINT"TOUTE LA FLOTTE ADVERSE EST COULEE"
1465 v=s(k)-s(p)
1470 LOCATE 12,5: PRINT " VOUS GAGNEZ DE "
1471 LOCATE 14,6:PRINT;v;" POINTS"
1472 GOTO 2035
1473 LOCATE 12,10:PRINT"VOUS RENTREZ AU PORT AVEC:":GOSUB 4200
1474 LOCATE 12,19:PRINT"....LES HONNEURS...."
1475 LOCATE 4,21:PRINT"AUX ACCENTS DE L'HYMNE NATIONAL"
1476 IF k=1 THEN GOSUB 3510 ELSE GOSUB 3610
1480 FOR z=1 TO 2000:NEXT z
1485 LOCATE 2,24:PRINT"PRET POUR UN NOUVEAU COMBAT (O/N)?"
1486 r$=UPPER$(INKEY$):IF r$<>"O" AND r$<>"N"THEN 1485
1487 IF r$="O"THEN 20 ELSE GOTO 1500
1500 CLS:END
1510 IF a$((x),i,j)<>" "OR i<1 OR i>10 OR j<1 OR j>10 THEN 1020
1520 g=0
1530 c=i-1
1540 e=j-1
1550 IF i=1 THEN c=1
1560 IF j=1 THEN e=1
1570 d=i+1
1580 f=j+1
1590 IF i=10 THEN d=10
1600 IF j=10 THEN f=10
1610 IF a$((x),c,e)=" " THEN 1640
1620 IF a$((x),c,e)<> MID$(b$(r),4,1) THEN 1020
1630 g=1
1640 IF c<d THEN 1680
```

```
1650 IF e<f THEN 1700
1660 IF u>1 AND g=0 THEN 1020
1670 GOTO 250
1680 c=c+1
1690 GOTO 1610
1700 e=e+1
1710 c=i-1
1720 IF i=1 THEN c=1
1730 GOTO 1610
1740 LOCATE 28,23: INPUT f$
1750 f$(1)=LEFT$(f$,1):f$(2)=MID$(f$,2,1):f$(3)=MID$(f$,3,1):f$(4)=MID$(f$,2,2)
1760 IF LEN (f$)<2 OR LEN (f$)>3 THEN 1120
1770 IF ASC(f$(1))<65 OR ASC(f$(1))>74 OR ASC(f$(2))<49 OR ASC(f$(2))>57 THEN 1120
1780 i=ASC(f$(1))-64
1790 IF LEN (f$)=3 THEN 1820
1800 j=VAL (f$(2))
1810 RETURN
1820 IF f$(3)<>"0" THEN 1120
1830 j=VAL(f$(4))
1840 GOTO 1810
1850 GOSUB 520
1860 GOTO 770
1870 REM tableau flottes
1880 PLOT 475,105:DRAW 475,375:DRAW 628,375:DRAW 628,105:DRAW 475,105
1890 WINDOW #1,31,39,3,18:PAPER #1,3:CLS #1
1900 j1$=LEFT$(o$(1),1):j2$=LEFT$(o$(2),1)
1910 PEN #1,1
1920 LOCATE #1,2,1:PRINT #1,"FLOTTES":LOCATE #1,6,3:PRINT #1,UPPER$(j1$);" ";UPPER$(j2$);
1930 y=5
1940 FOR r=1 TO 6
1950 d$=MID$(b$(r),4,1):n$=LEFT$(b$(r),1)
1960 LOCATE #1,2,y:PRINT #1,UPPER$(d$);" ";n$;
1970 y=y+2:IF r=6 THEN RETURN
1980 NEXT r
1990 REM mise a jour tableau
2000 WINDOW #1,31,39,3,18:PEN #1,1
2010 y=v*2+3
2020 IF p=1  THEN LOCATE #1,5,y:T1(V)=T1(V)-Q:PRINT #1,T1(V);
2030 IF p=2  THEN LOCATE #1,7,y:T2(V)=T2(V)-Q:PRINT #1,T2(V);
2035 IF s(k)=h/2 THEN 1473
2040 RETURN
2050 REM TITRE
2060 SYMBOL AFTER 132
2070 SYMBOL 133,0,127,127,97,1,1,1,1:SYMBOL 134,0,254,254,134,128,128,128,128
2080 SYMBOL 149,127,96,96,96,96,96,96,224:SYMBOL 150,254,6,6,6,6,6,6,7
2090 SYMBOL 145,1,1,1,1,1,1,1,3:SYMBOL 146,128,128,128,128,128,128,128,192
2100 SYMBOL 135,0,127,127,96,96,96,96,127:SYMBOL 136,0,240,248,28,12,12,24,240
2110 SYMBOL 147,96,96,96,96,96,96,96,112:SYMBOL 148,240,24,12,6,6,6,6,7
2120 SYMBOL 139,0,15,31,48,48,96,96,96:SYMBOL 140,0,240,248,12,4,6,6,6
2130 SYMBOL 137,0,127,127,96,96,96,100,124:SYMBOL 138,0,254,254,6,0,0,0,0
2140 SYMBOL 151,124,100,96,96,96,96,96,112:SYMBOL 152,0,0,0,0,0,0,0,0
2150 SYMBOL 141,0,112,96,96,96,96,96,96:SYMBOL 142,0,0,0,0,0,0,0,0
2160 SYMBOL 153,96,96,96,96,96,96,127,127:SYMBOL 154,0,0,0,0,0,6,254,254
2170 SYMBOL 143,0,15,31,48,96,96,96,96:SYMBOL 144,0,252,252,12,0,0,0,0
2180 SYMBOL 155,96,96,96,96,96,96,127,63:SYMBOL 156,0,0,0,28,12,12,252,248
2190 T$= CHR$(133)+CHR$(134)+CHR$(32)+CHR$(135)+CHR$(136)+CHR$(32)+CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(32)+CHR$(137)+CHR$(138)+CHR$(32)+CHR$(13
9)+CHR$(140)+CHR$(32)+CHR$(141)+CHR$(142)+CHR$(32)+CHR$(143)+CHR$(144)+CHR$(32)+CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(32)
2200 T$=T$+CHR$(135)+CHR$(136)
2210 Tt$= CHR$(145)+CHR$(146)+CHR$(32)+CHR$(147)+CHR$(148)+CHR$(32)+CHR$(149)+CHR$(150)+CHR$(32)+CHR$(151)+CHR$(152)+CHR$(32)+CHR$(1
49)+CHR$(150)+CHR$(32)+CHR$(153)+CHR$(154)+CHR$(32)+CHR$(155)+CHR$(156)+CHR$(32)+CHR$(149)+CHR$(150)+CHR$(32)
2215 GOSUB 3000
2216 GOSUB 3235
2220 BORDER 14:  INK 0,1:INK 1,6:INK 2,26:INK 3,11
2230 Tt$=Tt$+CHR$(147)+CHR$(148)
2240 WINDOW #2,7,34,14,10:PAPER #2,2:CLS #2
2250 LOCATE #2,2,2:PEN #2,1:PRINT #2, T$;:LOCATE #2,2,3:PEN #2,1:PRINT #2, Tt$;: PAPER 3
2260  LOCATE #2,1,5:PEN #2,3:PRINT #2, STRING$(28,196);
2265 LOCATE #2,1,4:PEN #2,3:PRINT #2,STRING$(28,196);:PAPER 0
2270 LOCATE #2,1,1:PEN #2,3:PRINT #2, STRING$(28,216);:PAPER 0
2275 LOCATE 15,2:PEN 1:PRINT"R.FRAVAL"
2276 LOCATE 15,4:PEN 1:PRINT"Presente"
2280 FOR z=1 TO 1000:NEXT z
2290 LOCATE 2,20:PEN 2:PRINT"Voulez-vous lire les regles (O/N)?
2300 r$=UPPER$(INKEY$)
2302 IF r$="" THEN 2300
2304 IF r$="N" THEN 2440
```

```
2310 REM PRESENTATION - REGLES
2320  MODE 2:INK 0,1:PAPER 0:INK 1,26:PEN 1
2330 LOCATE 10,3:PRINT" TRAFALGAR...Souvenir cruel pour notre Marine Nationale.    Ce jeu vous propose de faire mieux que ce pauvre
Amiral de Villeneuve.Pour disposer votre flotte en ordre de bataille,vous devrez respecter les regles ci-apres:"
2340 PRINT"   1/-Chaque Escadre se compose de 6 types de batinents,dont le      nombre est inversement proportionnel au 'capital-poi
nts'qu'ils representent(voir'Revue des Flottes')"
2350 PRINT"   2/-Les bateaux de meme categorie doivent etre positionnes sur des cases      adjacentes(dans les 8 directions possible
s),sans voisiner directement avec une  autre categorie."
2360 PRINT"   3/-Chaque Amiral etablit son ordre de bataille a tour de role,l'adversaire ne devant,bien evidemment,pas regarder cett
e mise en place."
2370 PRINT"   4/-L'ordinateur decide de celui des deux camps qui ouvrira le feu.En cas de  coup au but,le tir sera renouvele."
2380 PRINT"   5/-Les coordonnees de positionnement et de tir sont donnees dans l'ordre:    lettre(majuscule),chiffre.(ex:A3)"
2390 PRINT"   6/-La situation des 2 Flottes en presence,ainsi que le Score de chaque joueur,sont affiches en permanence.":PRINT:PRIN
T SPC(8)"ET MAINTENENT...A VOUS DE JOUER...!"
2400 LOCATE 50,24:PRINT"ETES-VOUS PRET (O/N)?"
2410 r$=UPPER$(INKEY$)
2420 IF r$<>"O" AND r$<>"N" THEN 2400
2430 IF r$="O" THEN 2440
2440 REM revue des flottes
2445 CLS
2450 SYMBOL AFTER 240
2460 SYMBOL 240,0,0,0,0,7,255,255,255
2470 SYMBOL 241,16,16,56,252,255,255,255,255
2480 SYMBOL 242,0,0,0,0,224,255,255,248
2490 SYMBOL 243,0,0,0,0,24,252,255,254
2500 SYMBOL 244,0,0,0,0,0,31,255,127
2510 SYMBOL 245,0,0,0,96,96,255,255,255
2520 SYMBOL 246,0,0,0,0,0,0,254,255
2530 SYMBOL 247,0,0,0,0,0,0,0,248
2540 SYMBOL 248,0,0,1,3,7,255,127,63
2550 SYMBOL 249,0,0,0,0,224,255,255,255
2560 SYMBOL 250,0,0,0,0,0,255,240,224
2570 SYMBOL 251,0,0,0,0,24,255,127,63
2580 SYMBOL 252,0,0,8,8,60,255,255,255
2590 SYMBOL 253,0,0,0,0,0,192,240,224
2600 SYMBOL 254,0,0,0,0,0,255,255,255
2610 V$(6)=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(243)+CHR$(32)
2620 V$(5)=CHR$(251)+CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(32)
2630 V$(4)=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(253)+CHR$(32)
2640 V$(3)=CHR$(248)+CHR$(241)+CHR$(249)+CHR$(254)+CHR$(250)+CHR$(32)
2650 V$(2)=CHR$(244)+CHR$(245)+CHR$(246)+CHR$(32)
2660 V$(1)=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(240)+CHR$(253)+CHR$(32)
2670 REM presentation des flottes
2680 b$(1)="109DESTROYER"
2690 B$(2)="210SOUS-MARIN"
2700 b$(3)="312PORTE-AVIONS"
2710 b$(4)="410TORPILLEUR"
2720 b$(5)="508CROISEUR"
2730 b$(6)="608ESCORTEUR"
2740 MODE 1:INK 0,1:PAPER 0: INK 1,6:INK 2,24:CLS
2750 FOR c=1 TO 2
2760 n=c
2765 IF c=1 THEN c$="FRANCAIS ":GOSUB 3235 ELSE c$="ANGLAIS ":GOSUB 3020
2770 PEN n:LOCATE 1,2:PRINT"NOM DE L'AMIRAL ";c$;:INPUT o$(c):FOR n=1 TO 500:NEXT n:LOCATE 1,2:PRINT SPC(LEN(o$(c))+30);
2780 LOCATE 14,5:PRINT"AMIRAL ";UPPER$(o$(c));:LOCATE 12,7:PRINT"Voulez-vous(O/N)?":LOCATE 13,8:PRINT"Passer la Revue"
2781 r$=INKEY$
2782 IF r$="" THEN 2781
2783 IF r$="N" OR r$="n" THEN CLS:GOTO 2850
2784 LOCATE 12,7:PRINT SPC(18):LOCATE 11,8:PRINT"VOICI VOTRE ESCADRE"
2785 GOSUB 4000
2787 WINDOW #3,27,40,10,21:PAPER #3,0:PEN #3,c:CLS #3:y=1
2790 FOR i=1 TO 6
2820 LOCATE #3,1,y:PRINT #3,LEFT$(b$(i),1);" ";MID$(b$(i),4,12);STRING$(-(i>1 AND i<3 OR i>3),"S")
2830 y=y+2: NEXT i
2840 FOR z=1 TO 2000:NEXT z:GOSUB 4075
2850 CLS: NEXT c
2860 GOTO 70
3000 REM FANIONS
3010 MODE 1
3020 INK 0,1:INK 1,6:INK 2,26:INK 3,11:PAPER 0:CLS
3030 PLOT 480,288
3040 FOR x=288 TO 336
3050 DRAW 480,x,3:DRAW 576,x,3:NEXT x
3060 PLOT 578,290:DRAW 480,338,2
3070 PLOT 574,288:DRAW 480,334,2
```



```
3080 PLOT 576, 288:DRAW 480,336,1
3090 PLOT 480,288:DRAW 576,336,1
3100 PLOT 480,290:DRAW 574,336,2
3110 PLOT 482,288:DRAW 576,334,2
3120 PLOT 515,336:DRAW 515,288,2
3130 PLOT 545,336:DRAW 545,288,2
3140 PLOT 480,324:DRAW 576,324,2
3150 PLOT 480,303:DRAW 576,303,2
3160 PLOT 516,336
3170 FOR x=338 TO 288 STEP -1
3180 DRAW 516,x,1:DRAW 543,x,1
3190 NEXT x
3200 PLOT 480,322
3210 FOR x=322 TO 304 STEP -1
3220 DRAW 480,x,1:DRAW 576,x,1:NEXT x
3230 RETURN
3235 INK 0,1:INK 1,6:INK 2,26:INK 3,11:PAPER 0
3240 PLOT 48,288
3250 FOR x=288 TO 336
3260 DRAW 48,x,3:DRAW 80,x,3:NEXT x
3270 FOR x=288 TO 336
3280 DRAW 80,x,2:DRAW 112,x,2:NEXT x
3290 FOR x=288 TO 336
3300 DRAW 112,x,1:DRAW 144,x,1:NEXT x
3310  RETURN
3510 REM MARSEILLAISE
3520 FOR m=1 TO 2
3530 FOR s=1 TO 32
3540 READ g,h,i,j
3550 SOUND g,h,i,j
3560 DATA 2,159,25,5,2,159,80,7,2,0,10,0,2,159,30,5,2,190,25,5,2,239,25,5,2,213,50,5,2,0,50,0,2,159,20,5,2,159,80,7,2,0,10,0,2,159,30,5,2,190,25,5,2,239,25,5,2,213,50,5,2,0,50,0
3570 DATA 2,319,50,5,2,0,10,0,2,239,80,5,2,213,50,5,2,190,80,5,2,179,80,7,2,159,50,5,2,142,50,5,2,213,80,5,2,142,50,5,2,159,80,7,2,190,40,5,2,179,30,5,2,213,30,5,2,239,25,5,2,0,100,0
3580 NEXT s:RESTORE 3560
3590 NEXT m
3600 RETURN
3610 REM GOD SAVE THE KING
3615 RESTORE 3650
3620 FOR s=1 TO 70
3630 READ g,h,i,j
3640 SOUND g,h,i,j
3650 DATA 2,213,80,6,2,0,1,0,2,213,80,6,2,0,1,0,2,190,80,6,2,225,80,6,2,213,40,5,2,190,50,5,2,0,20,0,2,169,80,5,2,0,1,0,2,169,80,5,2,0,1,0,2,159,80,5,2,169,80,5,2,190,50,5,2,213,50,5,2,0,20,0,2,169,80,7,2,159,50,5,2,169,50,5,2,190,60,5,2,213,30,5
3660 DATA 2,169,40,5,2,159,40,5,2,142,50,5,2,0,20,0,2,127,30,5,2,142,30,5,2,159,30,5,2,169,80,5,2,190,80,5,2,213,40,5,2,0,30,0,2,80,80,5,2,0,1,0,2,80,80,5,2,0,1,0,2,80,80,5,2,0,1,0,2,80,80,5,2,89,50,5,2,95,80,7,2,0,20,0,2,89,80,5,2,0,1,0,2,89,80,5,2,0,1,0
3670 DATA 2,89,80,5,2,0,1,0,2,89,80,5,2,95,50,5,2,106,80,5,2,0,10,0,2,95,50,5,2,89,40,5,2,95,40,5,2,106,40,5,2,119,40,5,2,95,60,5,2,89,60,5,2,80,60,5,2,0,1,0,2,71,40,5,2,80,40,5,2,89,40,5,2,0,1,0,2,95,100,5,2,106,80,5,2,119,60,5
3680 NEXT s
3690 RETURN
4000 REM REVUE NAVALE
4010 y=8
4015 FOR i=1 TO 6
4020 y=y+2
4030 FOR x=2 TO LEN(v$(i))*i STEP LEN(v$(i))
4040 LOCATE x,y:PRINT v$(i);:NEXT x:NEXT i
4070 FOR n=1 TO 1000:NEXT n: PAPER 0:RETURN
4075 TAG:PLOT -2,-2,c:y=255
4078 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
4080 FOR i=1 TO 6
4090 FOR k=1 TO i
4100 FOR x=LEN(v$(i))*k*16-LEN(v$(i))*16 TO -80 STEP-2
4110  MOVE x,y:PRINT v$(i);:GOSUB 4135:NEXT x:NEXT k
4120 FOR n=1 TO 200:NEXT n:y=y-32:NEXT i
4130 TAGOFF
4135 SOUND 2,4000,6,4:RETURN
4140 PAPER 0:RETURN
4200 REM Apres la Bataille
4210 INK 0,1:PAPER 0
4215 y=12
4220 FOR V=1 TO 6
4250 IF o$(k)=o$(1)THEN t=T1(V) ELSE t=T2(V)
4270 LOCATE 5,y:PEN c:PRINT;t;" ";MID$(b$(V),4,LEN(b$(V)));STRING$(-(t>1 AND V<>3),"S");
4280 IF V=6 THEN PEN 2: RETURN
4290 y=y+1: NEXT V
```



TRACEUR DE FONCTIONS

Ce petit programme utilitaire va vous permettre de tracer la représentation graphique d'une fonction mathématique simple à une inconnue, quel que soit son domaine de définition.

Pour tracer une fonction, il faut donner la fonction et répondre à la question f = (tapez alors sin (x) + 4, après f =, par exemple). Puis la fonction étant entrée en mémoire, il faudra appuyer sur 0 (sur le pavé numérique pour valider le choix de la fonction). Une fois choisies les unités de graduation du repère, la courbe se dessine à l'écran.

Nota : encore une foix, le ↑ du listing équivaut à la flèche vers le haut, sous £, à l'écran.

V. Barat

```
10 MODE 2
20 '***********************************
30 '* fonction :copyright 1986 V.Barat *
40 '*         et AMSTRAD MAGASINE      *
50 '***********************************
60 ' *** initialisation ***
70 KEY 128,"run 510"+CHR$(13)
80 WINDOW #0,51,80,6,25
90 WINDOW #1,1,50,1,25
100 WINDOW #2,51,80,1,5
110 INK 1,26:INK 0,0
120 BORDER 15
130 POKE 4000,20:POKE 4001,20
140 ' *** presentation ***
150 PRINT #2
160 PRINT #2," ************
170 PRINT #2," * Fonction *
180 PRINT #2," ************
190 GOSUB 270
200 GOTO 480
210 ' *** coordonnees ***
220 CLS:PRINT:INPUT " Voulez-vous changer de coor-  donnees ? ",a$
230 IF UPPER$(LEFT$(a$,1))="O" THEN 240 ELSE 250
240 CLS:PRINT:PRINT " Maximum represente":INPUT " en abscisse ",xmax:PRINT:PRINT " Maximum represente":INPUT "
en ordonne ",ymax:IF xmax>255 OR ymax>255 THEN 240 ELSE POKE 4000,xmax:POKE 4001,ymax
250 RETURN
260 ' *** ecran graphique ***
270 CLS #1
280 ORIGIN 0,0
290 PLOT 0,398:DRAW 400,398
300 PLOT 0,0:DRAW 400,0
310 PLOT 0,0:DRAW 0,400
320 PLOT 1,0:DRAW 1,400
330 PLOT 399,0:DRAW 399,400
340 PLOT 398,0:DRAW 398,400
350 PLOT 200,400:DRAW 200,0
360 PLOT 0,200:DRAW 399,200
370 xmax=PEEK(4000):ymax=PEEK(4001)
380 FOR i=0 TO 399 STEP 200/xmax:PLOT i,198:DRAW i,202:NEXT
390 FOR i=400 TO 0 STEP -200/ymax:PLOT 198,i:DRAW 202,i:NEXT
400 WINDOW SWAP 1
410 LOCATE 23,14:PRINT "o"
420 LOCATE 46,14:PRINT "x"
430 LOCATE 3,14:PRINT "x'"
440 LOCATE 23,2:PRINT "y"
450 LOCATE 23,23:PRINT "y'"
460 WINDOW SWAP 1
470 RETURN
480 ' *** entree de la courbe ***
490 PRINT:PRINT:PRINT " Dans la ligne que vous allez  voir ,entrez votre fonction   (apres 'f=') ,appuyez sur     <ENTER>
,puis sur le 0 du     pavet numerique"
500 PRINT:PRINT:EDIT 580
510 GOSUB 220
520 CLS:PRINT:PRINT:INPUT " Voulez-vous effacer";a$:IF UPPER$(LEFT$(a$,1))="O" THEN GOSUB 260
530 CLS:PRINT:PRINT:PRINT " Tres bien ... Je trace la     courbe ..."
540 ORIGIN 200,200:st=0.05:xmax=PEEK(4000):ymax=PEEK(4001):x=-xmax:mx=200/xmax:my=200/ymax
550 ON ERROR GOTO 640
560 REM *** tracage de la courbe ***
```

```
570 x=x+st:IF x>xmax THEN 650
580 f=
590 IF f*my>210 OR f*my<-210 THEN st=0.05*(xmax/20):GOTO 630
600 z=SQR((x*MX-x1*MX)^2+(f*my-f1*my)^2):IF z<1 THEN st=st*2 ELSE IF z>1 THEN st=st/2
610 PLOT x*MX,f*my
620 x1=x:f1=f
630 GOTO 570
640 RESUME NEXT
650 CLS:GOTO 490
660 ' ******************
670 ' *** explications ***
680 ' ******************
690 ' Ce programme vous permetra de tracer a l'ecran la representation
700 ' graphique de n'importe quelle fonction mathematique a une inconnue,
710 ' quelque soit son domaine de definition.
720 ' Il vous suffira pour cela d'entrer votre fonction dans une ligne
730 ' du programme que vous verez s'editer ,et de preciser la taille du
740 ' repere que vous souhaitez (de 0 a 255 pour les abscisses et les or-
750 ' donnees)
760 ' Vous pourez tracer deux courbes l'une sur l'autre ,(il suffit
770 ' de ne pas effacer la premiere) ,tout en faisant que la deuxieme ne
780 ' soit ou ne soit pas tracee dans la meme grandeur de repere.
790 ' ***********************************************************
800 ' *** recapitulatif des fonctions mathematiques de l'AMSTRAD ***
810 ' ***********************************************************
820 ' plus +, moins  -, divise /, multiplie *,puissance ^
830 ' cosinus COS(x), sinus SIN(x) ,tangente TAN(x), arc tangente ATN(x)
840 ' logarithme LOG(x), logarithme a base 10 LOG10(x), arondissement CINT(x)
850 ' partie entiere INT(x), valeur absolue ABS(x), exponentiel EXP(x)
860 ' arondissement par defaut FIX(x), racine carree SQR(x)
```

TASWORD...les "words" qui démodent les "stars"

"IL N'Y A PAS DE MEILLEURE RAISON POUR ACHETER UN AMSTRAD QUE CE PROGRAMME !"
(Popular Computing weekly, nov. 84)

Un an et 100.000 utilisateurs satisfaits plus tard, **TASWORD** est toujours le plus simple et le plus complet des programmes de traitements de texte sur AMSTRAD.

TASWORD 6128 , le plus "musclé", rapide et performant, le premier et toujours le seul conçu pour le 6128 et ses 128KO avec un fichier texte de près de 60 pages, **"MAIL-MERGE"** (traitement de courrier et de fichiers automatique et "intelligent") incorporé et plusieurs nouveaux raffinements dont un mode "bloc-note", la possibilité d'inclure **TASPRINT** en entier etc....
TASWORD 6128 est utilisable sur un 464 ou 664 équipé de l'extension mémoire 64KO ou 256KO DK'tronics. Le programme est livré avec le logiciel de mise en place correspondant.

TASWORD "D" , le "pro" pour 464 et 664 possède presque toutes les qualités du précédent et utilise pleinement les capacités des disquettes, il offre aussi **"MAIL-MERGE"** et un fichier texte de près de 24 pages extensible.

TASWORD 464 , l'"initiateur" à bon prix avec toutes les fonctions importantes, un manuel complet et son guide d'apprentissage gratuit.

La compatibilité ascendante entre les fichiers est garantie ainsi que la mise à jour d'une version à l'autre et de TASWORD "D" ou 6128. (Aussi avec AMSWORD).

TASWORD est complété par **TASPRINT** pour l'écriture en mode graphique dans cinq polices supplémentaires à celles de votre imprimante (voir page suivante).
TASWORD est entièrement en français et comprends toute l'accentuation européenne plus l'alphabet grec. Claviers AZERTY (principal), QWERTZ, ou QWERTY en option. **TASWORD** est entièrement paramètrable par l'utilisateur et s'adapte donc aisément à ses besoins et à toutes les imprimantes 80 ou 136 colonnes compatibles Amstrad plus, via une interface 8 bits à bien d'autres. **TASWORD** affiche et imprime jusqu'à 129 caractères par ligne. L'impression chaînée automatique de textes est possible. Toutes les fonctions du traitement de texte (plus de 60) et de paramètrage sont accessibles en commandes directes (maximum 2 touches) ou par menus clairs. une page d'aide récapitulant toutes les commandes est accessible à tout moment. Sauvegarde automatique des versions personnalisées avec marges, formats de lettres, en-têtes, notes, etc... Avec TASWORD, vous visualisez au fur et à mesure de la frappe, sur l'écran, le texte tel qu'il sera imprimé. **TASWORD** permet l'écriture et l'édition de programmes BASIC et SOURCE.

TASWORD est compatible avec **MASTERFILE** (la base de données) et **MASTERCALC** (le tableur) vous offrant ainsi au meilleur prix le premier système intégré professionnel sur AMSTRAD. TASWORD 6128 est aussi fichier compatible avec dBASE II Amstrad et MULTIPLAN permettant l'utilisation des données de ces logiciels ET l'édition de leur programmes.
ATTENTION !
Les programmes TASWORD sont écrits à 99% en assembleur Z80 et ont été conçus autour des Amstrad. Contrairement à d'autres traitements de textes offerts pour ces ordinateurs, ce ne sont pas des versions "émasculées" de grands produits réalisées afin de tirer profit du renom de ces derniers. TASWORD n'utilise pas C/PM et fait donc l'économie en temps des accès disquettes

En préparation (déjà disponible en Anglais):
LE CORRECTEUR, avec un dictionnaire de plus de 25000 mots (augmentable par l'utilisateur) et des routines d'intelligence artificielle pour la détection de certaines erreurs, ce programme vous fera gagner un temps appréciable à la correction de vos textes. LE CORRECTEUR sera disponible sur les versions "D", 6128 et 8000 de TASWORD.

TASWORD

Nouveau !

MASTERCALC 6128 Le tableur.

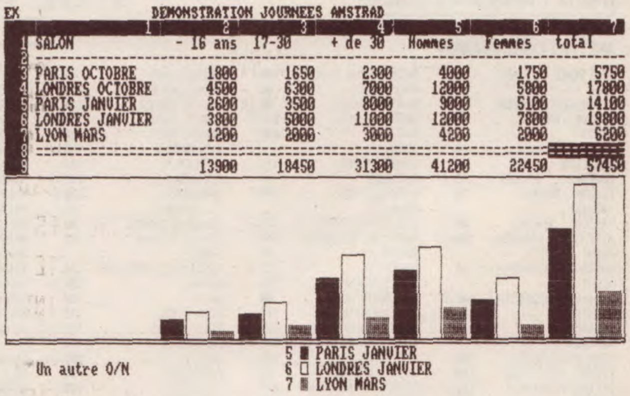
" De la même écurie que MASTERFILE ce tableur accomplit plus en RAM que MICROSPREAD CP/M ne peut sur disque..."(Popular Computing Weekly)

RAPIDE ET PUISSANT.

MASTERCALC 6128 qui est entièrement écrit en langage machine rivalise tant par sa rapidité que ses autres performances avec les programmes semblables écrits sous C/PM. Sa simplicité d'emploi en font le choix idéal du débutant alors que ses performances satisferont le professionnel le plus exigeant. Capacité de plus de sept mille cases, jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante, les données numériques sont affichables entières ou jusqu'à 7 décimales. MASTERCALC 6128 peut mémoriser jusqu'à 99 formules chacune pouvant à son tour contenir jusqu'à 75 caractères. Les totaux et sous-totaux sont possibles tant dans les colonnes que dans les lignes.
L'insertion de texte, le reformatage, la modification des tableaux sont possibles à tout moment. L'affichage est possible en 40 ou 80 colonnes et l'écran peut être divisé pour garder sous les yeux des données de référence. Les colonnes peuvent avoir de 4 à 24 caractères de large. L'impression en 80 ou 136 colonnes est facilement exécutable de même que le passage des codes d'impression.

DES HISTOGRAMMES.

MASTERCALC incorpore un programme de création d'histogrammes et la copie en haute résolution de ceux-ci est automatique sur toute imprimante aux normes **EPSON** (p. ex. DMP 2000).



ECHANGES de données simplifiés

L'exportation des données vers TASWORD et MASTERFILE est incorporée de même que l'accès aux cases via le basic utilisateur (corrections globales, statistiques). MASTERCALC n'a besoin que d'un seul lecteur et peut occuper le même disque que ses fichiers.
MASTERCALC 6128 est l'outil que vous attendiez pour toutes vos applications chiffrées, calcul professionnel, gestion, devis, comptabilité, statistiques, facturation etc...
MASTERCALC 6218 est utilisable avec les 464/664 munis de l'extension mémoire 64Ko DK'tronics.

Tasman SEMAPHORE

MASTERFILE 6128 existe !

Comme MASTERCALC, MASTERFILE est entièrement en langage machine et ne prends que quelques 10Ko de mémoire vive portant la capacité pour vos fichier à plus de 64 Ko C'est sans aucun doute le programme de gestion de données le plus performant ne tournant pas en C/PM et aussi le seul propre au 6128 et permettant de travailler sur des fichiers "relationnels". MASTERFILE permet la création facile (par menus successifs) de vos formats de présentation des données, vous pouvez créer autant d'application et de version que vous le désirez. Le tri qui peut se faire par tous les critères habituels est extrêmenent rapide (rarement plus de quelques secondes). MASTERFILE 6128 est lui aussi compatible avec TASWORD et MASTERCALC et contient toutes les routines d'exportation.

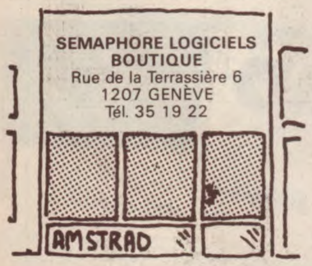
****

Ces pages de publicité ont été entièrement réalisées au moyen de TASWORD, TASPRINT et MASTER CALC sur une imprimante matricielle. Elles donnent une idée de ce qui est réalisable avec ces produits.

****

Contrairement à certains éditeurs ou diffuseurs qui prétextant le "faible" coût de leur produit refusent toute aide technique, Sémaphore offre par respect pour ses client un service technique complet et qualifié.

****



NOUVEAU chez Sémaphore !
Enfin le traitement de texte avec "Mail-Merge" pour votre 8256/512.

TASWORD 8000
TASWORD 8000
TASWORD 8000
TASWORD 8000
TASWORD 8000

TASWORD 8000 UTILISE TOUTES LES POSSIBILITÉS DES 8256 ET 8512, Y COMPRIS LEURS MÉMOIRES PHÉNOMÉNALES... VOUS DISPOSEZ DE PLUS DE 100.000 CARACTÈRES SUR LE 8256 ET DE PLUS DE 300.000 CARS. SUR VOTRE 8512 !

TASWORD 8000 est rapide (99% en assembleur) et d'une simplicité d'emploi déroutante: tapez "tasword ENTER" et vous voilà parti. Des aides à l'écran à touts moments font que vous n'aurez à lire qu'UNE page du manuel avant de l'employer !

TASWORD 8000 vous offre SANS SUPPLEMENT le maintenant célèbre **"MAIL-MERGE"** (voir sous Tasword 6128). Créez votre propre fichier dans TASWORD et faites vos envois, impressions personnalisées, sélectives etc...

"Repiquez" tous fichiers ASCII pour créer vos bases de donnée à partir du Minitel, d'autres programmes...

GRATUIT *aussi, deux polices de caractères de* **TASPRINT** soit LECTURA LIGHT & MEDIAN ! *Six autres polices sont disponibles à l'achat de* **TASPRINT 8000** *qui est aussi utilisable sous C/PM. Décuplez les possibilités de votre DMP 8000.*

TASWORD 8000 CHARGE LES FICHIERS LOCOSCRIPT AINSI QUE TOUT FICHIER ASCII ET PILOTE N'IMPORTE QUELLE IMPRIMANTE MARGUERITE OU MATRICIELLE VIA L'INTERFACE RS232/CENTRONICS DU PCW.

DART crayon optique, le dessin facile!

Avec DART comme avec tous les produits Sémaphore, la simplicité d'emploi remplace les manuels fastidieux. Chargez le logiciel et... dessinez. DART, le seul précis au pixel près travaillant sur écran vert et couleur dans les trois modes. DART est aussi le seul à utiliser une fibre optique. Même un jeune enfant saisirat rapidement son fonctionnement. DART est utilisable avec vos propres programmes et bon nombre des logiciels de dessin du marché.

SEMDRAW 2 +
Dessin technique.

L'ensemble de DAO qui offre le plus (attention, pas de gadgets à la Mac). DT. est la version française du célèbre DRAUGHTSMAN. Deux programmes complets, complémentaires compatibles DART.

TASCOPY

Toujours le programme de son genre offrant le plus, compatibilité avec la majorité des imprimantes sérieuses adaptables AMSTRAD, options copie haute résolution A4 ou format "POSTER". Reproduction des couleurs en 8 tons de gris redéfinissables.

****



****

TASWORD 464 (cassette)	190.-	TASCOPY (cassette)	130.-
TASWORD "D" + MAILMERGE (disqu.)	300.-	TASCOPY (disquette)	170.-
TASWORD 6128 (disquette)	300.-	TASPRINT (cassette)	130.-
TASWORD 8000 (disquette)	300.-	Semdraw + Dessin technique (d.)	300.-
MASTERCALC 6128 (disquette)	300.-	Crayon optique DART 664/6128	400.-
MASTERFILE 6128 (disquette)	300.-	Crayon optique DART 464	350.-
TASPRINT CPC ou PCW (disquette)	170.-	Dactylo (disquette)	170.-

Service technique Sémaphore, garantie et port COMPRIS.

Commandez par téléphone au 41/22/54.11.95 (de 14 à 18h.) en payant par carte crédit VISA ou EUROCARD ou en contre remboursement (frais en plus).

Commandez par écrit en effectuant le versement par mandat postal international au compte de Sémaphore Logiciels - CH 1283 La Plaine (Suisse).

Les chèques français ne sont pas négociables à l'étranger, n'en envoyez pas.

Les produits Sémaphore sont en vente en France, Belgique et Suisse dans les bons magasins AMSTRAD/SCHNEIDER ou directement chez-nous:

Sémaphore Logiciels
Dept. VPC - CP 32
CH-1283 LA PLAINE (Suisse).

Complétez, détachez et renvoyez-nous ce coupon pour recevoir notre documentation complète.

Nom . . . .
Prénom . . . .
Rue . . . .
N. . . . . Code . . . .
Ville . . . .

ABONNEZ-VOUS

11 NUMEROS : 170F

AU LIEU DE 209F

Economisez 39 F ! AMSTRAD MAGAZINE

Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

CASSETTE



ARRETEZ DE TAPER !

Tous les listings de chaque numéros d'Amstrad Magazine sur cassette.

- 1 cassette : 68 F (port inclus).
- Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro :

605 F pour 11 numéros (soit 55 F seulement la cassette).
350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette).

DISQUETTE



RAPIDES LES 664 ET 6128 !

Retrouvez les listings compilés de vos numéros préférés, plus un super programme inédit.

LE CLUB AMSTRAD MAGAZINE

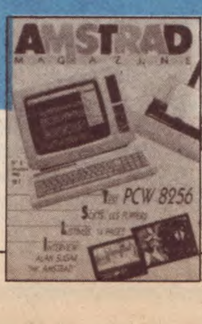


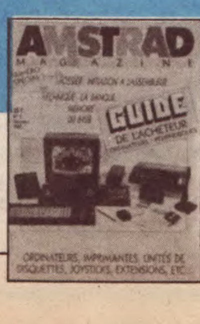
TOUT MOINS CHER !

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une quarantaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.

ANCIENS NUMEROS

Numéros 1, 2 et 3 épuisés











BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à Amstrad Magazine - Service Diffusion 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 PARIS.

ABONNEMENT

Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.

☐ Je m'abonne à AMSTRAD Magazine (11 numéros) pour la somme de ☐ 170 F
☐ Europe : 240 F
☐ Airmail : 270 F

CASSETTE

☐ cassette à 68 F : n° 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (entourez celles que vous désirez)
☐ 6 cassettes 350 F
☐ 11 cassettes 605 F

DISQUETTE

☐ 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 3, 4, 5 : 140 F
☐ n° 6, 7, 8 : 140 F ☐ N° 9 : 100 F ☐ N° 10 : 100 F

CLUB

Cotisation annuelle :
☐ Non abonné : 150 + 77 F de droit d'entrée = 227 F
☐ Abonné : 150 F

ANCIENS NUMEROS

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 (entourez celui que vous désirez)
Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F
☐ Collection numéros (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) : 130F (Envoi gratuit) (les autres numéros sont épuisés).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné ☐ oui ☐ non
Possédez vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel : . . . .

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRÉNOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

1938.

Tandis que la situation politique s'aggrave en Europe, au Havre le plus grand et le plus luxueux paquebot du monde appareille pour New-York. A son bord, une clientèle fortunée et insouciante... et, pourtant un drame va se jouer pendant la traversée. Vous vous trouverez ainsi projeté au coeur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la seconde guerre 5 ans plus tard.



Un logiciel imaginé et réalisé par Bertrand BROCARD
avec Marie-Anne ALISON.

La Presse unanime Salue MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

"Attention, chef-d'œuvre...

On ne peut faire plus complet et plus soigné..."
SOFT ET MICROS

"Meurtres sur l'Atlantique est bien plus qu'un logiciel...

Cette super-production Cobra Soft plonge le joueur dans plusieurs univers"
MICRO-SYSTEMES

"Un bon logiciel qui vaut largement n'importe quel "polar"...

A ne pas manquer !"
CPC

"L'auteur de Meurtre à grande vitesse récidive...

Richesse 9/10"
SCIENCES & VIE MICRO

"Toujours plus fort... Un dossier d'enquete génialement réalisé... C'est grisant... Une intrigue ficelée de main de maître...

Hummour, le must de tous les passionnés d'aventures nostalgiques."
TILT

Voulez-vous entrer dans la peau d'Hercule Poirot ou de Sherlock Holmes ?

Vivez les années folles à travers une enquête policière sur un paquebot de luxe..."
Intérêt ***** – Difficulté ***** – Appréciation *****
AMSTRAD MAGAZINE

"Un nouveau jeu génial... On croit rêver... Il ne faut pas manquer "Meurtres sur l'Atlantique".

JEUX ET STRATEGIE

40 personnages, une énigme passionnante basée sur les origines de l'informatique, le décor splendide d'un super-paquebot, une période trouble : l'année qui précède la seconde guerre mondiale... Les auteurs ont utilisé une très importante quantité de documents : l'histoire de la guerre secrète, la naissance de l'informatique, les archives concernant le paquebot Normandie... Pour pousser le réalisme jusqu'au bout, ils ont même utilisé les techniques de digitalisaion pour les graphismes des personnages !

Présenté sous la forme d'un véritable dossier toilé, MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE contient plusieurs programmes photos, fac-similés, indices, et un assortiment complet d'objets divers et mystérieux ! (Voir photo ci-contre — Le pistolet et le cigare ne sont pas fournis...)

Gagnez une croisière !

Le dossier comporte un programme d'évaluation et un formulaire vous permettant de participer au concours. 1[er] prix : une croisière en méditerranée !

A - 11 **BON DE COMMANDE**

☐ Cassette **220 F**
☐ Disquette **279 F**

M[r] : ....

....

Code postal : .... Ville : ....

Ci-joint mon règlement par chèque (**rajouter 15[F] pour le port**), soit : .... F.

A envoyer à : **Cobra SOFT**, B.P. 155, Chalon-sur-Saône cédex

COBRA Soft

BP 155 - 71104 Chalon sur Saône Cedex

DEJA 6 PROGRAMMES PCW

• GENECAR (GRAPHISMES SUR PCW)

Enfin un logiciel permettant de faire du graphisme sur le PCW, GENECAR utilise la technique de redéfinition des caractères. Vous pourrez intégrer ces graphismes dans vos propres logiciels, Un programme très performant et facile d'utilisation.

• GRAPHOLOGIE ET BIORYTHMES

GRAPHOLOGIE : Le premier logiciel de graphologie assistée par ordinateur. A partir des éléments descriptifs d'une écriture, l'ordinateur trace un portrait psychologique du scripteur. Sérieux par ses fondements théoriques et amusant par ses applications, GRAPHOLOGIE a été écrit par un psychologue passionné d'analyse d'écriture depuis plus de 20 ans. Ce logiciel est livré avec un livret explicatif et des exemples.
BIORYTHMES ; Utilisez la puissance de l'ordinateur pour calculer vos COURBES DE BIORYTHMES.
Vous pourrez ainsi déterminer les périodes fastes ou critiques de vos cycles émotionnel, physique et intellectuel et en tenir compte comme le font par exemple les compagnies d'aviation américaines.
Enfin, un calendrier perpétuel est intégré et vous permet de connaître le jour de la semaine correspondant à une date donnée.

• AM-STRAM-DAMES

Un jeu de dames de très haut niveau, langage machine pour la rapidité et l'efficacité, 7 niveau de jeux, etc..., un adversaire redoutable qui fera de vous un joueur redouté.

• FORCE 4 ET MISSION DETECTOR

FORCE 4 : Une version superbe d'un jeu de réflexion où, comme dans les Dames ou les Echecs, l'ordinateur peut donner sa mesure et être un compagnon de jeu agréable. On peut jouer à deux ou choisir un adversaire parmi ceux proposés par l'ordinateur (différents niveaux de jeu).
MISSION DETECTOR : La guerre galactique fait rage ! Commandant le croiseur amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète ZICRA. Attention ! L'armada KARGON qui vous attaque est composée de 6 bases spatiales ultra-modernes équipées d'écrans protecteurs répulsifs et anti-radars... Jeu de réflexion pour 1 ou 2 joueurs.

CES 4 DISQUETTES SONT EN VENTE AU PRIX UNITAIRE DE 199 FRANCS.

Si vous ne les trouvez pas chez votre revendeur habituel, commandez les directement en joignant votre chèque de réglement (rajoutez 10 francs pour le port) à: COBRA SOFT - B.P. 155 - 71104 CHALON-SUR-SAONE-CEDEX
Si vous commandez ces 4 disquettes, n'en payez que 3. COBRA SOFT vous offre la quatrième !

Musithèque

Vous avez réalisé le logiciel de votre vie. C'est votre œuvre et vous en êtes fier. Très fier. Seulement voilà, du côté de l'animation musicale, vous n'êtes pas tout-à-fait le dernier des cancres, non ! Peut-être juste l'avant-dernier ?... Alors, comme depuis plusieurs numéros de notre revue, déjà, nous vous offrons de la partition : Bach, Schumann, Mozart, Schubert. Pas mal, non ? Mais attention : à partir de maintenant, si vous réalisez encore un seul jeu muet... quelle honte !!!




```
10 REM PETITE INTRO D'APRES LE GENIAL
20 REM J.S.BACH-----------------------
30 REM ------------------------------
40 DIM X(265):DIM Y(265):DIM Z(265)
50 RESTORE 110:FOR A=1 TO 265
60 READ X,Y,Z:X(A)=X:Y(A)=Y:Z(A)=Z:V=6
70 SOUND X,Y,Z,V
80 IF X=2 THEN SOUND 4,Y*2,Z
90 NEXT A
100 FOR T=1 TO 500:NEXT T
110 DATA 1,284,30,1,284,15,1,284,15,1
120 DATA 253,15,1,253,15,2,95,30,2,142
130 DATA 15,2,127,15,2,113,15,2,106,15
140 DATA 1,225,30,1,225,30,1,225,30,1
150 DATA 213,30,1,213,15,2,95,30,2,142
160 DATA 30,2,142,30,2,84,30,2,106,15
170 DATA 1,213,15,1,213,15,1,213,15,1
180 DATA 225,30,1,225,30,2,95,15,2,84,15
190 DATA 2,80,15,2,71,30,2,142,30
200 DATA 1,225,30,1,253,30,1,225,15,1
210 DATA 225,15,1,225,15,2,142,30
220 DATA 2,106,30,2,95,15,2,106,15,2
230 DATA 113,15
240 DATA 1,253,15,1,284,30,1,284,15,1
250 DATA 284,15,1,284,15,2,127,15
260 DATA 2,113,30,2,106,15,2,113,15,2
270 DATA 127,15,1,284,15,1,190,30,1,225
280 DATA 15,1,225,15,1,284,15,2,142,15
290 DATA 2,150,30,2,142,15,2,127,15,2,113
300 DATA 15,1,284,15,1,190,30,1,379,15,1
310 DATA 213,15,1,225,15,2,142,15
320 DATA 2,113,30,2,127,15,2,127,15,2
330 DATA 127,15,1,253,15,1,225,30,1,225
340 DATA 15,1,225,15,1,253,15,2,127,15
350 DATA 2,95,30,2,142,15,2,127,15,2
360 DATA 113,15,1,253,15,1,284,30,1,225
370 DATA 30,1,284,30,1,213,30,2,106,15
380 DATA 2,95,30,2,142,30,2,142,30,2,84
390 DATA 30,1,213,15,1,213,15,1,213,15,1
400 DATA 213,15,1,225,30,2,106,15
410 DATA 2,95,15,2,84,15,2,75,15,2,71,30
420 DATA 1,213,15,1,225,15,1,253,15,1
430 DATA 284,15,1,253,30,2,142,15,2,142
440 DATA 15,2,142,15,2,142,15,2,127,30
450 DATA 1,253,15,1,253,15,1,301,15,1
460 DATA 301,15,1,284,30,2,95,15,2,106
470 DATA 15,2,113,15,2,127,15,2,113,30
480 DATA 1,190,15,1,190,15,1,379,15,1
490 DATA 379,15,1,284,30,2,113,15,2,127
500 DATA 15,2,142,15,2,150,15,2,142,30
510 DATA 1,284,15,1,284,15,1,284,15,1
520 DATA 284,7.5,1,284,7.5,1,142,30,1
530 DATA 142,15,1,142,15,1,142,15,1,142
540 DATA 15,2,56,30,2,71,15,2,63,15,2,56
550 DATA 15,2,71,15,1,150,30,1,150,15,1
560 DATA 150,15,1,150,15,1,150,15,2,63,30
570 DATA 2,95,15,2,84,15,2,75,15,2,95,15
580 DATA 1,169,30,1,142,15,1,142,15,1
590 DATA 169,15,1,169,15,2,71,30
```

```
600 DATA 2,84,15,2,75,15,2,71,15,2,95,15
610 DATA 1,127,30,1,113,15,1,106,15,1
620 DATA 127,30,1,253,15,2,100,30,2,113
630 DATA 15,2,100,15,2,127,30,2,127,15
640 DATA 1,253,15,1,253,15,1,253,15,1
650 DATA 253,15,1,253,15,2,113,15,2,100
660 DATA 15,2,95,15,2,84,15,2,75,15
670 DATA 1,225,30,1,190,30,1,201,30,1
680 DATA 190,30,1,150,30,2,71,30
690 DATA 2,75,30,2,84,30,2,75,30,2,127,30
700 DATA 1,253,30,1,379,30,1,190,30,1
710 DATA 213,30,1,225,30,2,100,30
720 DATA 2,95,30,2,95,30,2,95,30,2,95,30
730 DATA 1,190,15,1,190,15,1,225,30,1
740 DATA 213,30,1,169,15,2,142,15,2,150
750 DATA 15,2,142,30,2,84,30,2,142,15
760 DATA 1,169,15,1,213,30,1,225,30,1
770 DATA 253,30,1,284,30
780 DATA 2,150,15,2,142,30,2,95,30,2
790 DATA 106,30,2,113,30,1,190,15
800 DATA 1,190,15,1,190,15,1,190,15,1
810 DATA 127,30,2,127,15,2,142,15,2,150
820 DATA 15,2,142,15,2,127,30,1,379,15
830 DATA 1,379,15,1,379,15,1,379,15,1
840 DATA 301,15,2,190,15,2,169,15,2,150
850 DATA 15,2,142,15,2,127,15,1,301,15
860 DATA 1,338,30,1,[illegible]4,30,1,301,30,1
870 DATA 284,15,2,113, 5,2,106,30,2,113
880 DATA 30,2,127,30,2,113,15,1,284,15
890 DATA 1,225,30,1,190,30,1,284,30,1
900 DATA 284,60,2,95,15,2,142,30,2,150
910 DATA 30,2,142,30,2,284,60
920 FOR A=265 TO 1 STEP -1
930 V=5
940 SOUND X(A),Y(A),Z(A),V
950 IF X(A)=2 THEN SOUND 4,Y(A)*2,Z(A)
960 NEXT A
970 FOR T=1 TO 500:NEXT T:V=6
980 FOR A=1 TO 265
990 SOUND X(A),Y(A),Z(A),V
1000 IF X(A)=2 THEN SOUND 4,Y(A)*2,Z(A)
1010 NEXT A
1020 GOTO 920
```

```
10 '*************************************
20 '************* REVERIES **************
30 '************* SCHUMANN **************
40 '*************************************
50 ENV 1,1,2,6,2,0,200
60 FOR K=1 TO 45:READ A,B
70 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
80 SOUND 4,A,B*7,V,1
90 SOUND 2,A-2,B*7,V,1
100 SOUND 1,A,B*7,V,1
110 NEXT K
120 DATA 478,8
130 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
140 DATA 239,4,179,4,179,16,190,4,213,4
150 DATA 239,4,179,4,319,4,284,4,268,4
160 DATA 213,4,358,4,319,4,284,4,239,4
170 DATA 319,16,478,8
180 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
190 DATA 239,4,142,4,142,8,142,4,159,4
200 DATA 179,4,190,4,179,4,142,4,213,4
210 DATA 179,4,190,12,201,4,213,8,190,8
220 DATA 239,12,478,4
230 RESTORE 130:FOR K=1 TO 44:READ A,B
240 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
250 SOUND 4,A,B*6.5,V,1
260 SOUND 2,A-0.8,B*6.5,V,1
270 SOUND 1,A,B*6.5,V,1
280 NEXT K
290 FOR K=1 TO 90:READ A,B
300 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
310 SOUND 4,A,B*7,V,1
320 SOUND 2,A-2,B*7,V,1
330 SOUND 1,A,B*7,V,1
340 NEXT K
350 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
360 DATA 239,4,201,4,201,16,201,4,239,4
370 DATA 268,4,213,4,319,4,284,4,268,12
380 DATA 284,4,319,12,426,4,426,8,2,4
390 DATA 358,4,268,16,268,4,284,4,268,4
400 DATA 213,4,179,4,134,4,134,16,142,4
410 DATA 159,4,179,4,142,4,213,4,190,4
420 DATA 179,12,213,4,358,4,190,4,213
430 DATA 12,284,4,284,8,319,8
440 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
450 DATA 239,4,179,4,179,16,190,4,213,4
460 DATA 239,4,179,4,319,4,284,4,268,4
470 DATA 213,4,358,4,319,4,284,4,239,4
480 DATA 319,16,478,8
490 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
500 DATA 239,4,142,4,142,8,142,4,159,4
510 DATA 179,4,213,4,239,4,179,4,319,4
520 DATA 284,4,268,4,213,4,319,4,284,4
530 DATA 268,4,213.4.426.4.379.4.358.16
```

```
5 '*************************************
6 '*** Serenade de Don Juan d'apres ***
7 '******* W.A MOZART (Arrgement) *****
8 '*************************************
10 ENV 1,2,2,7,1,0,200
20 FOR K=1 TO 153:READ A,B
30 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
40 SOUND 4,A,B*4,V,1
50 SOUND 2,A-0.5,B*4,V,1
60 SOUND 1,A,B*4,V,1
70 NEXT K
80 DATA 478,4,426,4,379,4,358,4,319,4
90 DATA 319,4,478,8,379,8,319,8,358,4
100 DATA 319,4,284,4,253,4,239,4,284,4
110 DATA 358,8,284,8,239,8,319,4,284,4
120 DATA 253,4,239,4,213,4,190,4,179,4
130 DATA 190,4,179,4,213,4,253,4,213,4
140 DATA 239,4,190,4,239,4,319,4,379,4
150 DATA 319,4,478,8,2,8,319,8,319,8
160 DATA 239,8,239,8,239,16,253,8,253,16
170 DATA 284,8,2,8,284,8,319,16,319,8
180 DATA 319,8,284,8,358,8,319,16,358,8
190 DATA 379,8,2,8,319,8,319,8,239,8
200 DATA 239,8,239,16,253,8,284,24,253
210 DATA 24,319,16,239,8,253,12,239,4
220 DATA 284,8,319,24,319,4,253,4,213,4
230 DATA 253,4,319,4,253,4,319,4,239,4
240 DATA 190,4,239,4,319,4,239,4,338,4
250 DATA 284,4,213,4,284,4,338,4,284,4
260 DATA 319,4,253,4,213,4,159,4,213,4
270 DATA 253,4,319,8,2,8,319,8,319,16
280 DATA 319,8,319,8,358,8,379,8,358,24
290 DATA 268,24,319,16,319,8,239,12
300 DATA 213,4,268,8,284,24,284,8,2,8
310 DATA 358,8,239,16,319,8,284,12,319,4
320 DATA 358,8,239,24,301,24,284,12
330 DATA 253,4,239,8,478,16,379,4,426,4
340 DATA 478,24,506,4,478,4,426,4,379,4
350 DATA 358,4,426,4,478,4,426,4,379,4
360 DATA 358,4,319,4,379,4,426,4,379,4
370 DATA 358,4,319,4,284,4,253,4,239,4
380 DATA 159,4,190,4,239,4,190,4,159,4
390 DATA 119,8
```

```
10 '*************************************
20 '****** VALSE FAVORITE ALLEGRETTO ***
30 '******* W.A MOZART (Arrgement) *****
40 '*************************************
50 ENV 1,2,2,7,1,0,200
60 FOR K=1 TO 92:READ A,B
70 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
80 SOUND 4,A,B*5,V,1
90 SOUND 2,A-0.3,B*5,V,1
100 SOUND 1,A,B*5,V,1
110 NEXT K
120 DATA 159,4,169,4,159,4,127,4,159,4
130 DATA 213,4,253,4,239,4,284,4,190,4
140 DATA 213,4,253,4,319,4,253,4,319,4
150 DATA 213,4,239,4,284,4,338,4,284,4
160 DATA 338,4,213,8,2,4,159,4,169,4
170 DATA 159,4,127,4,159,4,213,4,253,4
180 DATA 239,4,284,4,190,4,213,4,253,4
190 DATA 319,4,253,4,319,4,213,4,239,4
200 DATA 284,4,338,4,284,4,338,8,319,4
210 DATA 2,4,426,4,319,4,253,4
220 DATA 253,4,239,4,284,4,426,4,338,4
230 DATA 284,4,284,4,253,4,319,4,426,4
240 DATA 319,4,253,4,338,4,213,4,426,4
250 DATA 213.4.338.4.213.4.319.4.253.4
260 DATA 426,4,426,4,319,4,253,4
270 DATA 253,4,239,4,284,4,426,4,338,4
280 DATA 284,4,284,4,253,4,319,4,426,4
290 DATA 319,4,253,4,338,4,213,4,426,4
300 DATA 213,4,338,4,213,4,319,8,2,4
310 RESTORE 220
320 FOR K=1 TO 44:READ A,B
330 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
340 SOUND 4,A,B*4.5,V,1
350 SOUND 2,A-0.8,B*4.5,V,1
360 SOUND 1,A,B*4.5,V,1
370 NEXT K
```

```
4 '*************************************
5 '************ LA TRUITE **************
6 '********** D'apres SCHUBERT ********
7 '*************************************
10 ENV 1,2,2,7,1,0,200
20 FOR K=1 TO 98:READ A,B
30 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
40 SOUND 4,A,B*3,V,1
50 SOUND 2,A-1,B*3,V,1
60 SOUND 1,A,B*3,V,1
70 NEXT K
80 DATA 358,8
90 DATA 268,8,268,8,213,8,213,8,268,16
100 DATA 358,12,358,4,358,16,239,4,268,4
110 DATA 284,4,319,4
120 DATA 358,16,2,8,358,8,268,8,268,8
130 DATA 213,8,213,8,268,16,358,8,268,8
140 DATA 284,8,319,4,284,4,268,8,379,8
150 DATA 358,16,2,8,358,8
160 DATA 284,8,284,8,268,4,284,4,319,4
170 DATA 284,4,268,16,358,8,268,8,284,8
180 DATA 284,8,284,4,201,4,239,4,284,4
190 DATA 268,24,268,8
200 DATA 301,8,301,8,301,8,268,8,268,16
210 DATA 358,12,358,4,358,16,239,8,284,8
220 DATA 268,24,268,8,284,4,319,4,319,8
230 DATA 319,4,268,4,284,4,239,4
240 DATA 268,16,358,12,358,4,358,16
250 DATA 239,8,284,8,268,16,358,4,426,4
260 DATA 402,4,379,4,358,4,213,8,268,8
270 DATA 2,4,536,4,426,4,402,4,379,4
280 DATA 358,4,213,8,268,8,2,10,536,4
290 DATA 426,4,402,4,379,4,358,4,213,8
300 DATA 358,8,268,24
```



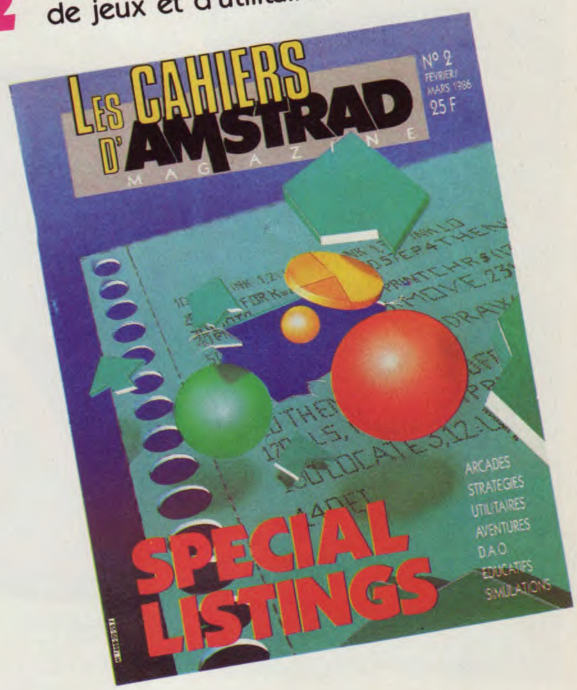
Musithèque

ABONNEZ-VOUS!



Economisez 29 F et choisissez votre cadeau :

- **N°1** Tous les logiciels sur CPC 464 664, 6128 et PCW 8256
- **N°2** Spécial Listing. 60 pages de jeux et d'utilitaires



LES CAHIERS D'AMSTRAD MAGAZINE

6 fois par an, le Guide de votre Amstrad Chaque édition constitue un véritable numéro spécial, consacré entièrement à un thème précis :

- *Spécial Listings*
- *Spécial utilitaires*
- *Guide des logiciels*
- *Guide du matériel*

Etc...

Pour recevoir régulièrement les cahiers d'Amstrad Magazine abonnez-vous immédiatement

Cadeau : N°1 ☐ ou N°2 ☐ (mettre une croix)

OFFRE DE LANCEMENT : 120 F LES 6 NUMEROS

AU LIEU DE 149 F

Europe : 150 F Airmail : 190 F

Bulletin à découper et à retourner à Amstrad Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris accompagné de votre règlement.

Je m'abonne aux Cahiers d'Amstrad Magazine

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Faites-nous rire

Bravo ! Vous avez été plus de soixante-dix à nous envoyer des programmes ! Il y avait de tout, vraiment de tout, mais deux thèmes ont dominé : le scatologique et le pornographique (plus ou moins soft). Comme nous sommes un magazine extrêmement puritain et uniquement attaché aux choses immatérielles de l'âme, nous avons effectué une sélection terriblement rigoureuse : tant pis !



Soirée de claquettes chez les frères Flox

Les gagnants, après mûrs rires et réflexion, sont donc :

DOMINOT Jérôme, pour sa "Soirée de claquettes avec les frères Flox".

DIEUPART Pierre, pour "Le Pisseur du Val".

LOSSOUARN Yann, pour son entonnoir, ses fous et ses pinceaux.

ROUX Patrick pour son Einstein.

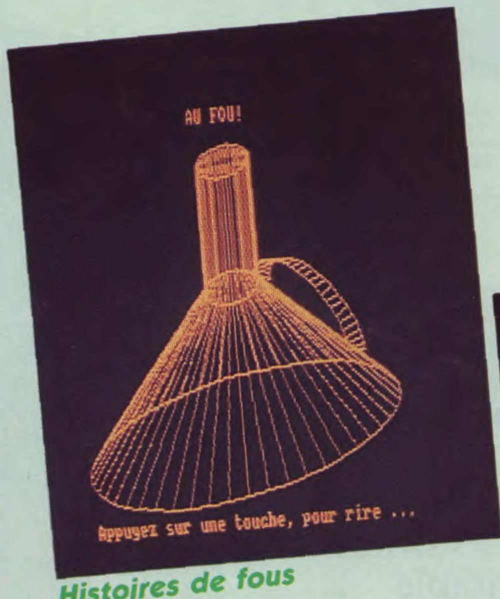
JARRY Pascal pour son menu de blagues.

Chacun d'entre eux recevra très prochainement un synthétiseur DK'TRONICS.

Dominique Bizaoui (Scène de ménage), Bruno Magot (Cinémascope), et Thierry Helmstetter (Visage) ont droit à un lot de consolation : le logiciel de "POKER AVEC SAMANTHA FOX" d'Innelec.

Encore bravo, et à bientôt pour un nouveau thème de programmes !

La rédaction



Histoires de fous



Le "Pisseur" du Val



Einstein

```
1 MODE 1:INK 1,6:INK 2,19:INK 3,24:INK 0
,0:BORDER 0:PEN 3:LOCATE 9,11:PRINT"Soir
ee claquettes avec":LOCATE 11,13:PRINT"l
es 3 freres FLOX.":FOR 1=1 TO 3000:NEXT:
SYMBOL AFTER 128:FOR t=1 TO 20:READ a,b,
c,d,e,f,g,h:SYMBOL 128+t,a,b,c,d,e,f,g,h
:NEXT
2 DATA 0,0,3,7,15,31,63,255,0,0,192,224,
240,248,252,255,63,51,51,63,47,119,120,1
27,252,204,204,252,236,222,62,254,0,7,15
,31,28,28,28,8,255,255,255,255,127,127,1
27,127,255,255,255,255,254,254,254,254,0
,224,240,248,56,56,56,16,127,127,63,63,6
3,63,30,28
3 DATA 254,254,252,252,252,252,120,56,0,
0,0,0,0,127,255,255,28,28,28,28,28,28,25
4,254,56,56,56,56,56,56,127,127,0,0,0,0,
0,254,255,255,0,1,3,7,14,60,120,112,0,12
8,192,224,112,60,30,14,0,124,63,31,15,1,
0,0,28,28,156,220,252,252,126,14
4 DATA 56,56,57,59,63,63,126,112,0,62,25
2,248,240,127,0,0
5 a$=" "+CHR$(129)+CHR$(130):b$=" "+CHR$
(131)+CHR$(132):c$=CHR$(133)+CHR$(134)+C
HR$(135)+CHR$(136):d$=" "+CHR$(137)+CHR$
(138):e$=CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(141)+C
HR$(142):f$=CHR$(143)+CHR$(134)+CHR$(135
)+CHR$(136):g$=CHR$(143)+CHR$(134)+CHR$(
135)+CHR$(144)
6 h$=CHR$(133)+CHR$(134)+CHR$(135)+CHR$(
144):i$=CHR$(145)+CHR$(146)+CHR$(141)+CH
R$(142):j$=CHR$(145)+CHR$(146)+CHR$(147)
+CHR$(148):k$=CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(1
47)+CHR$(148):x$(1)=e$:x$(2)=d$:x$(3)=c$
```

```
:x$(4)=b$:x$(5)=a$:CLS:FOR i=1 TO 5:PEN
1:LOCATE 8,18-i
7 PRINT x$(i):PEN 2:LOCATE 19,18-i:PRINT
 x$(i):PEN 3:LOCATE 30,18-i:PRINT x$(i):
NEXT i:x=8:GOSUB 8:x=30:GOSUB 8:x=19:GOS
UB 8:t$(1)="That's":t$(2)=" all ":t$(3)=
"FLOX!":LOCATE 13,6:FOR i=1 TO 3:PRINT t
$(i);:SOUND 1,500,3,7,,,9:FOR r=1 TO 800
:NEXT:NEXT:END
8 PEN INT(x/8):FOR i=1 TO 2:FOR j=1 TO 8
:LOCATE x,17:PRINT i$:LOCATE x,15:PRINT
f$:SOUND 1,500,3,7,,,9:LOCATE x,17:PRINT
 e$:LOCATE x,15:PRINT c$:NEXT j:FOR t=1
TO 12:LOCATE x,17:PRINT j$:LOCATE x,15:P
RINT g$:SOUND 1,350,3,7,,,9:LOCATE x,17:
PRINT e$
9 LOCATE x,15:PRINT c$:NEXT:FOR h=1 TO 8
:LOCATE x,17:PRINT k$:LOCATE x,15:PRINT
h$:SOUND 1,200,3,7,,,9:LOCATE x,17:PRINT
 e$:LOCATE x,15:PRINT c$:NEXT h:FOR k=1
TO 13:LOCATE x,17:PRINT j$:LOCATE x,15:P
RINT g$:SOUND 1,350,3,7,,,9:LOCATE x,17:
PRINT e$
10 LOCATE x,15:PRINT c$:NEXT k:NEXT i:y(
1)=8:y(2)=19:y(3)=30:FOR u=1 TO 10:FOR m
=1 TO 3:LOCATE y(m),17:PEN m:PRINT j$:LO
CATE y(m),15:PRINT g$:SOUND 1,350,3,7,,,
9:NEXT:FOR d=1 TO 3:LOCATE y(d),17:PEN d
:PRINT e$:LOCATE y(d),15:PRINT c$:NEXT:N
EXT u:RETURN
11 REM DOMINOT jerome La Renaudiere Rome
goux 17250 St Porchaire
```

```
1 BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:INK 2,12:INK
 3,26:MODE 1:DEG:i=25:j=12:MOVE 20,51:DR
AWR 130,0,3:DRAWR 0,-130:MOVE 620,51:DRA
WR -130,0,3:DRAWR 0,-130:MOVE 20,51:DRAW
R 0,170,3:MOVE 620,51:DRAWR 0,170
2 PEN 3:LOCATE 38,25:PRINT CHR$(143);CHR
$(143):PEN 1:FOR z=1 TO 27:READ a,b,c,d,
e,f,g:GOSUB 5:NEXT z:ORIGIN 550,4:c=1:d=
2:FOR r=120 TO 176 STEP 2:PLOT 100*COS(r
),100*SIN(r),c:e=c:f=d:c=f:d=e:NEXT r:FO
R z=1 TO 21:READ a,b,c,d,e,f,g:GOSUB 6:N
EXT z
3 ORIGIN 550,4:FOR r=120 TO 176 STEP 2:P
LOT 100*COS(r),100*SIN(r),0:NEXT r:ORIGI
N 420,9:c=1:d=2:FOR r=40 TO 182 STEP 2:P
LOT 100*COS(r),150*SIN(r),c:e=c:f=d:c=f:
d=e:NEXT r:FOR z=1 TO 401:INK 1,i:INK 2,
j:k=i:l=j:i=l:j=k:NEXT z
4 ORIGIN 420,9:FOR r=40 TO 182 STEP 2:PL
OT 100*COS(r),150*SIN(r),0:NEXT r:INK 1,
3:FOR z=1 TO 5:LOCATE 34,17:PRINT CHR$(2
31):READ l,c:LOCATE l,c:PRINT CHR$(228):
NEXT z:CALL &BB06:INK 1,26:END
5 ORIGIN a,b:FOR r=c TO d STEP e:PLOT f*
COS(r),g*SIN(r),3:NEXT r:RETURN:DATA 1,2
58,283,395,2,100,40,20,337,294,457,2,140
,60,620,337,84,245,2,140,60,640,258,145,
257,2,100,40,310,300,85,275,2,40,40,340,
300,128,234,2,50,50
6 ORIGIN a,b:FOR r=c TO d STEP e:PLOT f*
COS(r),g*SIN(r),3:INK 1,i:INK 2,j:k=i:l=
j:i=l:j=k:NEXT r:RETURN:DATA 160,80,262,
300,2,80,80,240,80,240,300,2,80,80,320,8
0,240,300,2,80,80,400,80,240,300,2,80,80
,480,80,240,275,2,80,80
7 DATA 530,104,110,430,3,31,23,555,71,16
0,196,1,35,35,561,71,160,196,1,35,35,519
,56,100,295,12,15,4,570,71,160,196,1,35,
35,576,71,160,196,1,35,35,534,56,100,415
,12,15,4,510,139,40,320,3,20,13,530,154,
1,200,10,7,7,520,154,85,180,10,7,7

8 DATA 537,142,290,440,2,22,18,540,334,2
57,276,1,175,175,533,162,1,180,3,15,8,50
7,112,270,360,2,22,18,517,112,260,360,2,
22,18,507,94,300,450,3,7,7,110,104,110,3
50,3,31,23,87,71,343,379,1,35,35,81,71,3
43,379,1,35,35,123,56,260,444,12,15,4

9 DATA 72,71,343,379,1,35,35,66,71,343,3
79,1,35,35,103,56,100,410,12,15,4,130,13
9,220,500,3,20,13,110,154,1,200,10,7,7,1
20,154,1,100,10,7,7,103,142,100,260,2,22
,18,103,142,100,160,2,28,19,103,142,100,
160,2,16,16,103,142,100,160,2,10,16

10 DATA 103,142,100,160,2,4,16,133,111,1
80,220,3,30,30,123,111,180,220,3,25,25,1
08,94,10,210,6,5,5,137,111,243,477,3,12,
10,127,111,220,500,3,12,10,530,154,1,360
,10,7,7,31,13,34,11,36,14,32,12,29,11
11 REM DIEUPART Pierre 15 chemin du clos
 du gagneur 93160 Noisy Le Grand
```

```
10 MODE 2:INK 1,6:INK 0,0:BORDER 0:x=320
:y=335:x1=1:y1=0:ORIGIN x,y:DEG:PLOT 25,
7:FOR q=0 TO 360 STEP 7.5:x=COS (q):y=SI
N (q):a=25:b=15:c=4:f=0:GOSUB 90:f=-115:
GOSUB 90:a=145:b=55:c=28:f=-250:GOSUB 90
20 IF q<=180 THEN a=40:b=a:c=-35:f=-145:
g=60:PLOT a*x+g,b*y+c*x+f:DRAW a*x1+g,b*
y1+c*x1+f:g=g+15:DRAW a*x+g,b*y+c*x+f:DR
AW a*x1+g,b*y1+c*x1+f:g=0
30 PLOT 25*x,15*y2+4*x:x1=x:y1=y:NEXT q:
LOCATE 37,2:PRINT"AU FOU!":LOCATE 23,25:
PRINT"Appuyez sur une touche, pour rire
...":WHILE INKEY$="":WEND
40 MODE 2:INK 1,6:INK 0,0:BORDER 0:DEFST
R a,b:DIM a(3,2):FOR i=1 TO 3:FOR j=0 TO
 1:READ a(i,j):NEXT j:NEXT i:DATA "le","
l'","du","de l'","au","a l'"
50 DATA " histoire"," echelle"," fou","
plafond"," fou"," pinceau","rien":FOR n=
```


KNIGHT GAMES
Par Dennis Travers
Swordfight 1
Crossbow
Quarterstaff
Ball & Chain
Archery
Pike Staff
Axe Man
Swordfight 2
AMSTRAD 464/664/6128
Cassette
AMSTRAD 3" DISK
DISPONIBLE SUR CBM 64/128
Un Gala Épique de Batailles Médiévales
ENGLISH SOFTWARE™
1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX.
Tel: 061-835 1358
TELEX: 8950511 ONEONE G Ref: 14797001
Distribué par U.S. GOLD (France) Ltd.,
Zac Des Mousqettes 06740 Chateauneuf de Grasse. (93) 4271 44/45.

```
1 TO 6:pris(n)=0:NEXT n:FOR n=1 TO 6:RES
TORE 50
60 m=INT(RND(TIME)*6+1):IF pris(m)<>0 TH
EN 60 ELSE pris(m)=1:FOR i=1 TO m:READ r
$:NEXT i:b(n)=r$:IF RIGHT$(r$,1)="e" THE
N g(n)=1 ELSE g(n)=0
70 NEXT n:PRINT"     C' est ",a(1,g(1));
b(1);" ";a(2,g(2));b(2);" qui repeint so
n";b(3):PRINT"    L' autre";b(4);" arriv
e et lui dit :":PRINT"     _ Accroche-toi
 ";a(3,g(5));b(5);" , j'enleve ";a(1,g(6
));b(6);" ."
80 PRINT:PRINT"   Tapez une touche ...":
WHILE INKEY$="":WEND:PRINT CHR$(11);"
                         ":GOTO 50
90 DRAW a*x,b*y+c*x+f:DRAW a*x1,b*y1+c*x
1+f,1:PLOT a*x,b*y+c*x+f:RETURN
100 REM Yann Lossouarn 13 rue de l'Eglis
e 91330 Yerres
```

```
1 BORDER 0:MODE 1:FOR i=0 TO 3:INK i,13:
NEXT:adr=&C920:FOR i=1 TO 62:READ l$:FOR
 j=1 TO LEN(l$):POKE adr+j-1,VAL("&"+MID
$(l$,j,1)+"0"):NEXT j:IF adr<&F800 THEN
adr=adr+&800 ELSE adr=adr-&37B0
2 NEXT i:FOR i=1 TO 21:READ l$:FOR j=1 T
O LEN(l$) STEP 2:POKE adr+INT(j+1)/2-1,V
AL("&"+MID$(l$,j,2)):NEXT j:IF adr<&F800
 THEN adr=adr+&800 ELSE adr=adr-&37B0
3 NEXT i:LOCATE 10,10:PEN 2:PRINT"COUCOU
":LOCATE 5,15:PEN 3:PRINT"LA VOILA !!!":
SPEED INK 50,75:INK 0,13:INK 1,26:INK 2,
13,26:INK 3,26,13:WHILE INKEY$="":WEND:P
EN 1:PRINT:PRINT"Il ne lui manque que la
 parole !!!":PRINT:END
4 DATA 000000f8,000000307,00000660c,00
00004900e,00000048011,000010d1fc,00001cd
38f,000004c777dc,000300e7fff2,0018186daf
7f,00113c6f1bfe1c,00223e7fff3e77,00543c7
fffdf01,000830ffffefe,0011edffffffe,000
7FFFFE3FFFFC,00C07FFFFC3E7F7,039FFFFFFFC
7BF1
5 DATA 0723FFFFF033DF,045FFFFFFFD9EFE,00
3FFFFFF0EDFFF,0047FFFFFE36FFF8,00BFFFFFF
F9EFF7F,247FFFFFFFEFDFBA8,2451FFFFFFF7E7
F8,4C40FFFF17F7FBFF,4C807FFF01F7EFCE8,4C
83FFFF45F7EFE6,847BFFFFFFFF7F7F3F,80FEFFF
FFFFBFBFFC,84FFFFFFFFFBFFFFF8,04FFBFFFFF
FBEFFF7
6 DATA 04C19FFF83FDF7E78,0CA0CFFFC8FDF9F
9E,0CC04FF7067DFFFFC,0C1927EA497FFFFFC,0
492A7D4D47FFBF3F8,04C8A7DDC6FFFBFCC8,01C
96FDC29FFF77FE,0180EFED937FF7BF6,0021CFF
C833FFF8F1,01278FFE7FFFFF87C,01859EFF1E7
DFE53F,017D9EFFE337F255F,01FF9F7FFCDBE6D
7B8
7 DATA 03FF3F7FFF7FE4D798,03FF3F7FFFFCEA
EFE,03FF7FBFFFFCEBEFE,03FF7FBFFFFE6BEFE,
03FEFFAFFFFE51EFE,03FEFF77FFFE72CFE,03DC
7FF7FFDC572FE,03BC3E17FFFC575FC,03BE1DED
FFFCD75D,037FC1FEFFFCB7BE,036BFFE37FFCB7
6F8,0372EF7FBFFC4F748,036AFFFBDFFCCF2E,0
1757BEDA7FCD607
8 DATA 016D9EDF7FFCB002,01ABDBB6FFFCF,00
A2A90A1FFCE,0000B600000000070F0F0CFE6,0
000DB801188FF0030F0F1D2CC,000056CB5977F8
87F070F0DA88,000054E578B4B496F17871B588,
000067E178D2B43CF17978B3,000022E17178B44
AF17A78BF,000022E978DC3249F27A7BAA
9  DATA 000011BA3CD2342DF0F0B3AA,0000117
63CA56996B4E2FF,0000117734A5693CF0EEEE,0
00000BB32B46978F3EEEE,000000BB33A9D2F7FF
DDCC,0000003311FFDDFFFFDD88,0000001199BB
99FFFFBB,00000000CCFFBBFFFFEE,0000000044
DD77FFFFCC,0000000660077FFFF,0000000033
00FFFFEE
10 DATA 0000000011FFFFFF88,0000000000AAF
FFF,000000000033FFAA
20 REM Roux Patrick 63 route du chateau
d'eau 38150 roussillon
```

```
1 REM **********************************
    *           Pascal Jarry           *
    *       255, rue St Jacques        *
    *          75005 Paris             *
    ********************************
10 a$(0)="caca":a$(1)="pipi":a$(2)="crot
e":a$(3)="boudin":a$(4)="quequette":a$(5
)="prout":a$(7)="Voyez ma secretaire pou
r un R.D.V.":INK 2,0
20 MODE 1:PRINT"JE VOUS PROPOSE :":PRINT
:PRINT,"1 Aventure":PRINT,"2 Hasard":PRI
NT,"3 Eclat de Rire":PRINT,"4 Humour pur
 (3/6 ans)":PRINT,"5 Spy-Analyse":INPUT
a:CLS:IF a=4 THEN FOR i=1 TO 50:PRINT a$
(INT(RND*6)),:NEXT:GOTO 80 ELSE ON a GOT
O 40,60,70
30 INPUT"Quel est votre probleme ";b$:FO
R i=1 TO 999:NEXT:PRINT:INPUT"Soyez plus
 precis ";b$:FOR i=1 TO 999:NEXT:PRINT "
hum !":FOR i=1 TO 5000:NEXT:PRINT:PRINT"
Je vois ...",,,,,,,,,,,,,,"Ca fait 500 f
":PRINT:PRINT:PRINT a$(7):GOTO 80
40 ORIGIN 0,200,0,350,0,200:CLG 2:WINDOW
#1,1,22,1,12:PAPER #1,3:CLS#1:WINDOW 2,2
1,2,11:CLS
50 FOR i=1 TO 6:PRINT"Vous etes dans une
  piece noire !":INPUT "quelle direction
    (N.S.E.O) ";b$:b$=UPPER$(b$):INK 3,R
ND*26:NEXT:PRINT:PRINT" Vous etes mort d
e  FAIM.":GOTO 80
60 INPUT "Etes-vous mauvais joueur (O/N)
";b$:b$=UPPER$(b$):PRINT:IF b$="O" THEN
PRINT"Super, vous avez deja gagne !!!!!!
!":GOTO 80 ELSE PRINT"J'ai choisi un nom
bre.":PRINT:INPUT"faites-moi une proposi
tion ";a:PRINT:PRINT:PRINT"perdu, c'etai
t";a+1;".":GOTO
```

```
70 PRINT"Au bip sonore, vous aurez 10 se
condes    pour rire aux eclats.":FOR i=1
TO 4000:NEXT:PRINT:PRINT CHR$(7)+"Allez-
y":FOR i=1 TO 4000:NEXT:PRINT:PRINT:PRIN
T CHR$(7)+"Stop, ne vous rendez pas mala
de ...":GOTO 80
80 PRINT:PRINT:INPUT"Voulez-vous rejouer
 (O/N)";b$:IF UPPER$(b$)="N" THEN PRINT"
mais si, voyons !!!!":GOTO 80 ELSE 20
```

```
10 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:SYMBOL AFTER
240:SYMBOL 240,240,240,240,96,248,255,25
5,248:SYMBOL 241,0,0,0,128,120,192,192,0
:SYMBOL 242,248,252,252,216,216,216,222,
240:SYMBOL 243,15,15,15,6,31,31,63,127:S
YMBOL 244,255,255,31,27,27,27,123,15
20 Z$="pour une gourde":SYMBOL 245,120,1
20,120,48,120,125,127,122:SYMBOL 246,0,0
,32,64,192,128,0,0:SYMBOL 247,120,120,12
0,88,88,88,94,120:FOR I=1 TO 1000:NEXT I
:PRINT "4 h 34 du mat...":FOR I=3000 TO
1200 STEP -100:SOUND 1,I,4,7:NEXT:FOR J=
1 TO 999:NEXT J
30 FOR N=1 TO 3:SOUND 1,0,2,7,0,0,10:FOR
 K=1 TO 400:NEXT K,N:FOR I=1200 TO 3000
STEP 100:SOUND 1,I,4,7:NEXT:FOR A=1 TO 1
500:NEXT:SOUND 1,28,5,7:WINDOW#1,1,40,1,
1:F1=243:F2=244
40 INK 0,1:BORDER 1:CLS:LOCATE 10,10:PRI
NT CHR$(240)CHR$(241):LOCATE 10,11:PRINT
 CHR$(242):LOCATE 20,10:PRINT CHR$(F1):L
OCATE 20,11:PRINT CHR$(F2):MOVE 330,260:
DRAW 355,260,1:DRAW 355,225,1:DRAW 330,2
25,1:DRAW 330,260,1:PLOT 333,240,1:IF C=
1 THEN RETURN
50 MOVE 200,370:DRAW 300,370:FOR A=1 TO
1000:NEXT A:FOR I=1 TO 5:READ A$,H,L:PRI
NT#1,A$:MOVE 250,370:DRAW H,L,1:FOR A=1
TO 1800:NEXT A:CLS#1:MOVE 250,370:DRAW H
,L,0:NEXT I:SOUND 1,28,5,7:CLS:INK 0,0:B
ORDER 0:READ A$:LOCATE 1,15:PRINT A$:FOR
 N=1 TO 10
60 SOUND 1,0,2,7,0,0,10:FOR K=1 TO 40:NE
XT K,N:FOR I=1 TO 300:NEXT I:FOR I=1 TO
6:READ A$:LOCATE 1,15:PRINT A$:FOR T=1 T
O 3000:NEXT T:CLS:NEXT I:C=1:F1=245:F2=2
47:GOSUB 40:LOCATE 21,10:PRINT CHR$(246)
:MOVE 330,260:DRAW 355,260,1:DRAW 355,22
5,1
70 DRAW 330,225,1:DRAW 330,260,1:PLOT 33
3,240,1:SOUND 1,28,5,7:MOVE 168,247:FOR
I=1 TO 1000:NEXT:DRAW 305,247,3:FOR I=25
 TO 30:SOUND 1,I,5,7,,,10:NEXT I:MOVE 16
8,247:DRAW 305,247,0:LOCATE 20,10:PRINT
CHR$(207)CHR$(207):LOCATE 20,11:PRINT CH
R$(207)
80 FOR I=15 TO 1 STEP -1:SOUND 1,429,20,
I,,,1:NEXT I:LOCATE 20,10:PRINT CHR$(32)
CHR$(32):LOCATE 20,11:PRINT CHR$(32):MOV
E 330,260:DRAW 355,260,1:DRAW 355,225,1:
DRAW 330,225,1:DRAW 330,260,1:PLOT 333,2
40,1:PRINT:PRINT"Fallait quand meme pas
me prendre "Z$
90 DATA "SURPRIIIIIISE !!!",160,260,"C'e
st a c't'heure la qu'tu rentres ?!!!",16
0,260, "Tiens... Cherie...hum Ca va ?",3
00,260,"Que fais-tu avec le LASER, mon a
mour ?",300,260,"Devine !!!",160,260,"MA
IS... ALLUME LA LUMIERE, SALAUD ! OU ES
-TU ?"
100 DATA "BANG !   BOUM. ! CRAC AIIIIIEE
 MAIS...     ARRETE ... .  .    .","ARRETE
! s'il te plait...","HI HI HI ! Salauuud
 ! OUH !","Vilain grand mechant, pas ici
iii hi hi  hi!","Va allumer la lumiere,
on verra apres...","Tout de suite cherie
! HA HA HA!"
110 REM BIZAOUI dominique 6 rue des Carn
eaux 77380 Combs la Ville
```

```
1 MODE 1:BORDER 0:INK 1,15:INK 2,3
2 FOR a=1 TO 400:ORIGIN -50+a,82:DRAW 0,
100,3:DRAW 50,150,1:PLOT 50,148,0:DRAW 5
0,50,2:DRAW 0,0:DRAW -100,0,0:DRAW -100,
100:DRAW -50,150:SOUND 1,a,7,9:NEXT:CLS
3 OUT &BC00,1:OUT &BD00,47:OUT &BC00,2:O
UT &BD00,50:LOCATE 11,16:PRINT" DANS QU
ELQUES INSTANTS LA SU":LOCATE 1,17:PRINT
"ITE DE NOTRE FILM":FOR t=0 TO 8500:NEXT
:CLS:LOCATE 25,15:PRINT "THE END":PEN 0
4 REM Magot Bruno, Montargis
```

```
10 MODE 0:INK 3,0:INK 1,0:INK 2,15:INK 0
,15:INK 4,26:INK 5,0:BORDER 15:CLS:FOR i
=1 TO 180:DEG:y=320+40*SIN(i):x=150+40*C
OS(i):f=320+40*SIN(i):g=490+40*COS(i):f2
=320-40*SIN(i):y2=320-40*SIN(i):PLOT g,f
:DRAW g,f2,3:PLOT x,y:DRAW x,y2,3:NEXT
20 i=0:FOR i=1 TO 180:w=320+12*SIN(i):q=
170+12*COS(i):s=320+12*SIN(i):a=510+12*C
OS(i):s2=320-12*SIN(i):w2=320-12*SIN(i):
qe=130+12*COS(i):ge=470+12*COS(i)
30 PLOT q,w:DRAW q,w2,5:PLOT a,s:DRAW a,
s2,5:PLOT qe,w:DRAW qe,w2,4:PLOT ge,s:DR
AW ge,s2,4:NEXT:FOR t=90 TO 267:DEG:PLOT
 320+130*SIN(t),100+90*COS(t),1:NEXT:FOR
 K=267 TO 453:DEG:PLOT 320+130*SIN(K),10
0+90*COS(K),2:NEXT
40 INK 1,0:INK 2,15:INK 4,26:INK 5,0:FOR
 P=1 TO 2000:NEXT:INK 1,15:INK 2,0:INK 4
,0:INK 5,26:FOR O=1 TO 2000:NEXT:GOTO 40
50 REM Thierry Helmstetter 83 rue de la
division Leclerc Petersbach 67290 Wingen
 sur Moder
```

MEA CULPA

Que des listes de datas sont dures à mettre au point !! Surtout lorqu'elles sont en héxadécimal et qu'elles sont précédées d'un "&" qu'on a une fâcheuse tendance à oublier... Si le programme "Transfert" vous a donné des soucis, vous pouvez vous reposer...

Beaucoup y ont reconnu LE poisson d'Avril cher à de nombreuses rédactions... En effet, la politique d'Amstrad Magazine a toujours été de dissuader le piratage et, en aucune façon, de l'encourager... Il est vrai que certains d'entre vous n'avaient aucune arrière-pensée et que si ce programme avait tenu ses promesses, il aurati été bien utile pour transférer des programmes achetés sur cassette et dont il est maintenant pénible (depuis que vous avez goûté aux joies du lecteur de disquette) d'attendre le chargement...

Quoi qu'il en soit, si votre programme ne marche pas, vérifiez bien vos datas, enlevez tous les "INK" du programme (ceux qui vous empêchent de voir se dessiner notre superbe poisson d'avril et par là même les éventuels messages d'erreur). Maintenant, vous pouvez lire tranquillement votre Magazine, c'est le seul Poisson d'avril de la revue... MEA CULPA, MEA MAXIMA CULPA...

Voici quelques remarques concernant des améliorations possibles du jeu "Yam 5 colonnes" (Cahiers d'Amstrad n° 2).

```
2700 RANDOMIZE TIME : FOR L=1 TO 5 : IF DR(L)=1  THEN DT(L)=
     INT (RND * 6) + 1
2705 NEXT L
6110 IF C(M,81)>C(L,81) THEN AA=C(L,81):AA$=NOMJOU$(L):C(L,81
     )=C(M,81):NOMJOU$(L)=NOMJOU$(M):C(M,81)=AA:NOMJOU$(M)=AA$
4010 IF DECI$=CHR$(242) THEN LOCATE #5,5,6:PRINT #5,SPC  (20):
     FOR L=1 TO 5:FF(L)=0:NEXT:GOTO 3980:'curseur G
575  GOSUB 1030: IF DECI$="M" THEN 2510
675  GOSUB 1030: IF DECI$="M" THEN 2510
SUPPRIMER LA LIGNE 6190.
```

Corrections au listing Distocas (Cahiers d'Amstrad n° 3).

```
Ligne 180 : supprimer [REC]
Ligne 390 : modifier la ligne pour obtenir :
390 POKE &2F68,0:POKE &2F69,&30:POKE &2F66,NP:POKE &2F67,NS1:
    CALL &2f60
```

***Morts célèbres** (A.M. N° 10) : vous avez sûrement des problèmes pour stopper ce programme lancé par un RUN. Pour rétablir la fonction de la touche <BREAK>, et pouvoir arrêter le programme une fois lancé, il vous suffit de supprimer les lignes :

2175 POKE BDEE,201 : FOR T = 0 to 10
2215 NEXT : POKE BDEE,195

Au passage, rien ne vous empêche de noter cette astuce pour l'incorporer, si nécessaire, à vos programmes...

***Supercatalog** (Cahiers N° 3) : il semblerait que ce petit utilitaire fasse des difficultés pour fonctionner sur 464 et 664. Testé sur 6128, il tourne parfaitement. Malheureusement, la présence de "POKE" et d'appels à des vecteurs en L.M. (dont les adresses seraient sensiblement différentes sur 664 et 464) gênent le fonctionnement. Pas de panique, l'auteur a été contacté et nous prépare un additif/rectificatif permettant à ce programme de tourner sur toutes machines.

***Amstermind** (A.M. N° 9) : de la même manière, la présentation du jeu "Amstermind" semble poser des problèmes aux possesseurs de 6128 (affichage du titre en caractères redéfinis). Si tel est le cas :

- Supprimer les lignes 90, 100 et 120
- Modifier la ligne 110 pour obtenir :

110 MODE 0:INK 0,24:BORDER 24:INK 1,24:PAPER 3:PEN 1:LOCATE 1,11:PRINT "(20 ESPACES)":LOCATE 1,12:PRINT "A M S T E R M I N D":LOCATE 1,13:PRINT "(20 ESPACES)"

- Enlever le "NEXT" en début de la ligne 130.

Résultat garanti tous CPC !!

***Catdisk Printer** (Cahiers N° 3) : on nous a signalé que le listing pouvait être amélioré en modifiant les lignes :

- 2610 IF K(0)< = K AND I> = K(0) THEN...
2620 IF FL AND K(1)< = K AND I< = K(1) THEN...

Dans Amstrad Magazine n° 10, un article **"CP/M, les commandes transitoires, les fonctions internes"**, a été amputé de ces deux exercices de fin de démonstration. Excusez-nous et regardez un peu ce qui suit :

```
;EXEMPLE 1
;---------
;               AFFICHAGE D'UN MESSAGE A L'ECRAN
;
BDOS    EQU     5               ;ENTREE DANS BDOS
AFF     EQU     9H              ;FONCTION AFFICHE CHAINE CARACTERES
;
        ORG     100H            ;ADRESSE DEBUT PROGRAMME
;
        MVI     C,AFF           ;NO FONCTION DANS REGISTRE C
        LXI     D,MS1           ;ADRESSE CHAINE MESSAGE 1
        CALL    BDOS            ;EXECUTE LA FONCTION
;
        LXI     D,MS2           ;ADRESSE CHAINE MESSAGE 2
        CALL    BDOS            ;(AFF EST TOUJOURS DANS REG. C)
;
        JMP     0               ;RETOUR A CP/M
;
MS1     DB      13,10,'LIGNE 1 DU MESSAGE$'
MS2     DB      13,10,'LIGNE 2 PRECEDEE DE CR ET LF$'
;                               CR=RETOUR CHARIOT  LF=SAUT DE LIGNE
        END
```

```
;EXEMPLE 2
;---------
;               LECTURE DE L'ENREGISTREMENT NO 2 DU FICHIER STOCK1.DAT
;
BDOS    EQU     5               ;ENTREE DANS BDOS
FCB     EQU     5CH             ;BLOC CONTROLE FICHIER PAR DEFAUT
TAMP    EQU     80H             ;TAMPON DE RECEPTION
;
        ORG     100H            ;ADRESSE DEBUT PROGRAMME
;
        LXI     D,FCB           ;ADRESSE BLOC CONTROLE FICHIER DANS D
        MVI     C,0FH           ;FONCTION OUVERTURE FICHIER
        CALL    BDOS            ;EXECUTE LA FONCTION
;
        INR     A               ;FF DEVIENT 0
        LXI     D,MESER         ;MESSAGE ERREUR
        JZ      FIN             ;SAUT CAS PAS DE FICHIER
;
        MVI     C,21H           ;FONCTION LECTURE DIRECTE
        LXI     D,FCB           ;FCB CONTIENT ADRESSE LECTURE
        CALL    BDOS            ;EXECUTE LA FONCTION
        JMP     0               ;RETOUR A CP/M
;
FIN     MVI     C,9H            ;FONCTION AFFICHE CHAINE CARACTERES
        CALL    BDOS            ;EXECUTE LA FONCTION
        JMP     0               ;RETOUR A CP/M
;
;---------------------------------
;
FCB     DB      0               ;UNITE ACTUELLE
        DB      'STOCK1  '      ;NOM DU FICHIER CADRE A GAUCHE
        DB      'D'+80H         ;EXTENSION, PROJEGE EN ECRITURE (R/O)
        DB      'AT'            ;SUITE EXTENSION
        DB      0               ;NO EXTENSION
        DB      0               ;UTILISE PAR SYSTEME
        DB      0
        DB      0               ;NB BLOCS DE 128 OCTETS DANS EXTENSION
        DS      16              ;ZONE ADRESSE BLOCS RESERVE AU SYSTEME
        DB      0               ;NO BLOC LECT/ECRIT MODE SEQUENTIEL
NBD     DB      2               ;NO BLOC POUR ACCESS DIRECT
        DB      0
        DB      0
;
MESER   DB      13,10,'FICHIER INEXISTANT$'
;
        END
```

Trois petits pouces...

Que ceux qui ne sont pas à la recherche de disquettes au format trois pouces, lèvent le doigt ! Difficile de travailler avec du matériel que l'on ne peut nourrir qu'avec ces maudits rectangles de plastique. Certains ont trouvé des solutions parallèles pour continuer à travailler avec leurs machines, principalement des adaptations de lecteurs de disquettes aux formats 5'' 1/4 et 3'' 1/2. D'autres, complètement découragés et peu bricoleurs, ont préféré revendre leurs CPC. Aujourd'hui pour rassurer les utilisateurs et calmer les attaques de nombreux journalistes et distributeurs, Amstrad France produit une lettre de Matsushita adressée à M. Sugar. Cette lettre se veut rassurante. Mais son contenu recevra-t-il l'écho souhaité auprès des principaux concernés, les utilisateurs ? Le ''standard'' trois pouces existe-t-il réellement ? En réalité, ne seriez-vous pas également des enfants un peu trop gâtés, habitués à ''tout avoir'' immédiatement ?

...et puis s'en vont

La confiance

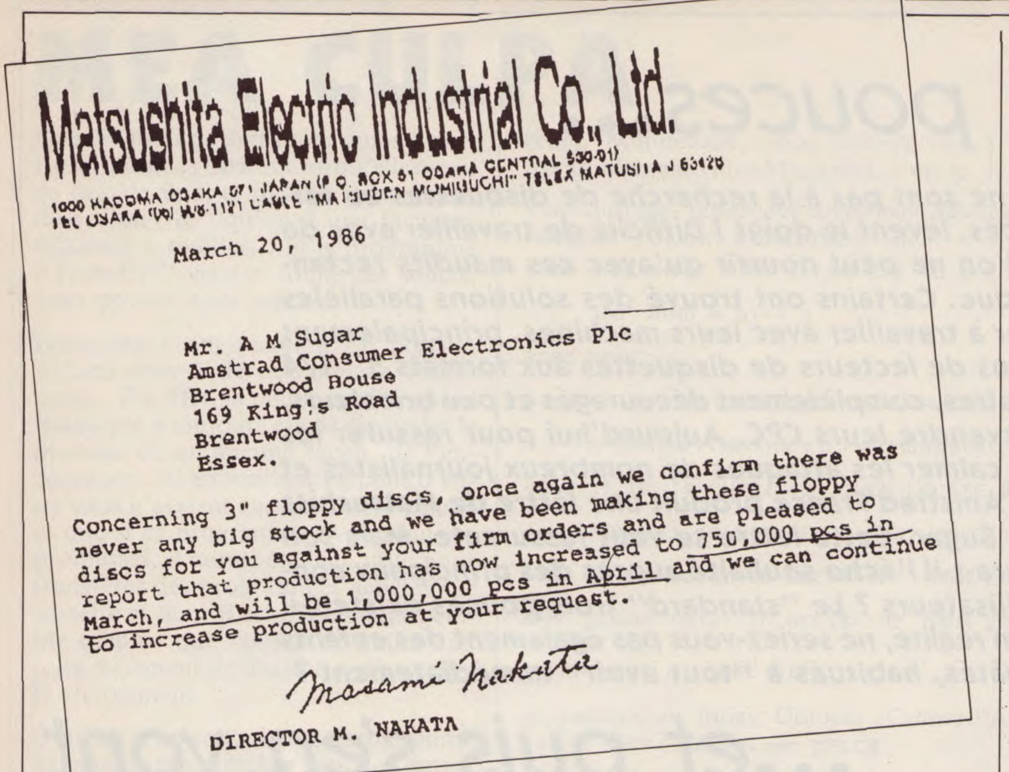
A l'origine, Alan Sugar était connu pour ses chaînes Hi-Fi. Il commercialisait du matériel peu cher, mais de qualité acceptable. Un jour il décida de fabriquer un ordinateur bon marché, facile d'utilisation, fiable, quelque chose de différent. Il reprit des techniques déjà utilisées comme : l'intégration du magnétophone, un microprocesseur connu de tous les développeurs, un Basic intégré puissant. Il rajouta le moniteur et vendit le tout pour le prix d'une console de jeux.

Lorsque les premiers CPC 464 apparurent sur le marché français, personne ne s'attendait à un succès aussi fulgurant. La machine présentait de nombreux avantages par rapport à ses concurrentes, mais pas au point de paniquer un marché ronronnant. Ce fut une telle panique que, en quelques semaines, la plupart des micros du marché virent leurs prix baisser, au point que certains étaient soldés au quart de leur valeur habituelle. Tout le monde se mit à l'Amstrad. Sugar inquiétait, mais on l'attendait au tournant.

Ce tournant se présenta sous l'aspect des lecteurs de disquettes trois pouces. Des voix s'élevèrent pour prévenir l'utilisateur du risque qu'il prenait en acceptant ce format. Certains pensaient très sincèrement qu'il s'agissait d'une erreur, et qu'une mévente pour Amstrad entraînerait le choix pour un autre standard. D'autres, de loin les plus nombreux, espéraient par contre qu'Amstrad serait perçu comme un soldeur de matériels inutilisables et que son aventure dans le milieu de la micro-informatique s'arrêterait instantanément. Ils pensaient tenir leur revanche.

C'était une belle erreur. Essayez de vous moquer de la Reine d'Angleterre auprès du




Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.
1000 KADOMA OSAKA 571 JAPAN (P.O. BOX 61 OSAKA CENTRAL 530-91)
TEL OSAKA (06) 908-1121 CABLE "MATSUDEN MORIGUCHI" TELEX MATUSITA J 63426

March 20, 1986

Mr. A M Sugar
Amstrad Consumer Electronics Plc
Brentwood House
169 King's Road
Brentwood
Essex.

Concerning 3" floppy discs, once again we confirm there was never any big stock and we have been making these floppy discs for you against your firm orders and are pleased to report that production has now increased to 750,000 pcs in March, and will be 1,000,000 pcs in April and we can continue to increase production at your request.

Masami Nakata

DIRECTOR M. NAKATA

plus libéral des Anglais, il se rebifferа immédiatement. Attaquer Alan Sugar sur les trois pouces, c'était enclencher ce même type de réaction. Têtus les "Britishs" ! "Les utilisateurs achèteront ces machines avec ce format sinon, qu'ils acquièrent une autre marque !"

Manque de chance pour ceux qui voulaient "casser" de l'Amstrad, le public continue à faire confiance à Sugar.

Une plus grande sécurité

Il y a quelques années, Hitachi et Matsushita définissent en commun les normes d'un nouveau support magnétique, ainsi que celles de son unité de lecture et d'enregistrement, le trois pouces. Les formats les plus couramment utilisés à cette époque sont le 8" et l'indétrônable 5" 1/4. On trouve également d'autres formats ou types de supports qui sont toujours utilisés mais qui ne nous intéressent pas dans le cas présent : cartouches à bandes, cassettes, disques durs etc.

A la même époque apparaît un autre format, le 3" 1/2, mis au point pas un autre constructeur japonais, Sony. Comme pour le 3", le prix des disquettes était excessif au début, environ 80/90 F, ce qui fit reculer beaucoup d'amateurs et de constructeurs tentés par ce nouveau format. Néanmoins l'avantage que présentent ces nouveaux produits est plus qu'intéressant : le disque magnétique est enfermé dans un boîtier en plastique dur, la fenêtre pour la tête de lecture est protégée par un volet escamotable protégeant la surface du disque, la taille réduite des boîtiers et leur rigidité permettent d'effectuer de nombreuses manipulations et de les transporter sans danger. Ces caractéristiques sans être révolutionnaires, permettent aux supports magnétiques de ce type de faire un grand bond en avant. La disquette devient un objet usuel que l'on peut transporter, manipuler, expédier sans observer toutes les précautions habituelles. Quant à la capacité de stockage du disque, elle a augmenté.

Un format "non standard"

Le trois pouces est-il réellement un standard ? Oui et non !

Oui, parce que ce format, même s'il est peu utilisé, a reçu l'aval de différents constructeurs. Oric fut l'un des premiers à lui faire confiance, mais on le retrouve sur différentes configurations comme l'Einstein, des calculateurs à usages professionnels, des machines industrielles et bien entendu, sur notre marque vénérée, Amstrad. Donc le 3" est bien un standard.

Non, parce que cette définition de standard, en particulier pour les disquettes, est bien évasive. Prenons pour exemple une voiture. Suivant sa marque, son pays d'origine, le modèle, on chaussera un type de pneu précis. Si les dimensions sont courantes, pas de problème, on en trouve aussi bien dans les supermarchés que chez le petit mécanicien d'un village de trente habitants. Par contre, essayez chez ce même mécanicien de trouver des pneus pour votre Buick modèle 67, souvenir de vos années passées au Canada. Il serait étonnant qu'il puisse vous les fournir dans l'heure, mais celà ne veut pas dire non plus qu'il ne peut en obtenir. C'est le même problème pour la disquette 3". Il est très difficile de citer des exemples de standard unique, universellement utilisé. Le seul qui pourrait se prévaloir de ce titre est celui défini dans les années soixante par Philips pour les cassettes magnétiques audio.



Des trois pouces pour Apple

On a souvent accusé Alan Sugar d'avoir acheté un lot de lecteurs promis à la rouille dans les hangars d'Asie. Même si cette information est vraie, il en aurait pris environ 600 000. De quoi vendre 450 000 micros équipés de ce format, dont 150 000 avec double-unité. Quel constructeur peut afficher un volume de vente équivalent dans le milieu de la micro "personnelle/grand public" ?

La chose la plus méprisable dans cette histoire, c'est que parmi ceux qui crient le plus fort aujourd'hui, il y en a beaucoup qui sont les premiers à récupérer des "lecteurs à cartouches" dont personne ne veut, même si l'offre est un cadeau. Ce sont certainement les mêmes personnes qui, il y a encore moins d'un an, cherchaient à "fourguer" ces "incroyables" lecteurs trois pouces aux fanatiques d'Apple en parlant de "la haute technologie d'Hitachi". La différence entre eux et Sugar, c'est que ce dernier a proposé des lecteurs à moitié prix et qu'il a "cassé" le marché de la disquette en demandant à ses revendeurs d'afficher un prix unitaire de 35 F T.T.C. (disquette Amsoft).

Imaginez la tête des gens qui les vendaient tranquillement 80 F. Surtout que les copains qui travaillaient sur Oric et autres mangeurs de 3", ont profité de l'aubaine pour se constituer un stock à bon prix. Saviez-vous que Sinclair a failli lui aussi utiliser ce "maudit format" ? En tout cas, l'importateur qui n'a visiblement pas insisté, avait un lecteur pour ses machines. S'il avait su, le malheureux, que le petit mangerait le gros, il les aurait "bichonnées" ses 3".

Zorro est arrivé...

Le principal fournisseur d'Amstrad c'est Matsushita, et comme Zorro, la brave firme du Soleil Levant est venue au secours de son petit client adoré, Alan Sugar.

Celui qui s'est déguisé en cavalier surgissant de la nuit, s'appelle M. Masami Nakata. Directeur commercial de la vénérable entreprise, il a fait parvenir une lettre au dirigeant d'Amstrad.

Le contenu de sa missive indique : qu'ils (les honorables dirigeants) sont désolés des rumeurs qui circulent en Europe à propos des disquettes et lecteurs 3" ; qu'Amstrad peut utiliser le contenu de la lettre pour rassurer ses consommateurs (c'est vous) et les journalistes (c'est nous). Après ces hors-d'œuvres, M. Nakata précise que sa firme est particulièrement enchantée de travailler avec Amstrad (le contraire serait étonnant), qu'en ce qui concerne les lecteurs 3" il faut un délai de trois mois entre la commande et la livraison.

Ensuite on aborde le problème de la disquette. Dans cette partie de la lettre, il est précisé que les stocks de Matsushita étant normaux, la fabrication des disquettes n'est effectuée qu'à la réception de la commande, donc comme précédemment, il faut tenir compte des trois mois séparant fabrication et livraison. Le nombre de pièces commandées en mars 1986 était de 750 000, et comme suite aux indications d'Amstrad, il passerait en avril à 1 000 000 unités. M. Nakata termine en remerciant encore une fois le très cher M. Sugar, ils restent (lui et sa firme) à son entière disposition. Ce qui veut dire que Matsushita peut produire sans problème un, deux ou trois millions de disquettes, du moment qu'on lui en fait la demande.

Si cette lettre peut effectivement nous rassurer, il n'en subsiste pas moins quelques problèmes pour s'approvisionner. Donc nous avons interrogé différentes personnes que l'on dit compétentes.

200 000 disquettes par mois

Vous avez-déjà reçu une bonne gifle n'est-ce-pas ? Pas agréable du tout, ça fait mal et puis ensuite on se sent tout penaud. C'est un peu la surprise que m'a réservée Jean Cordier, directeur commercial d'Amstrad France. Je lui pose gentiment une première question : quand trouverons-nous de la disquette en suffisance sur le marché ? Réponse tranquille : bientôt.

En poursuivant notre discussion, J. Cordier me précise que 150 000 disquettes sont entrées dans les stocks au début du mois d'avril, et qu'à nouveau 150 000 unités venaient d'arriver (fin avril).
Pour les mois suivants, Amstrad France recevrait 200 000 disquettes par mois. J. Cordier pense que le retard, environ 450 000 unités, devrait se résorber d'ici à deux mois (fin juin-juillet) et qu'ensuite la balance devrait être équilibrée entre demande et livraison. Perspective encourageante pour l'utilisateur-consommateur, n'est-il pas ? Comme de coutume, j'insiste pour être sûr. C'est à ce moment précis que Cordier m'assène une superbe gifle à décoiffer un chauve : *"Dites-moi, a-t-on déjà demandé à Apple ou IBM de fournir les disquettes pour leurs lecteurs ?"* Là, je peux vous assurer que ma réponse fut négative. Bon, vous me direz qu'ils utilisent du 5''1/4 et du 3''1/2 , mais c'est vrai que personne ne leur a fait un procès parce qu'on ne trouvait pas de disquette sous leurs marques et à un prix préférentiel. Merci pour la gifle, surtout que j'ai évité le pire. J'aurais été sur place, "Il" aurait même mis ses beaux gants rouges et ses oreilles de "Mickey".

Dis M'sieur, t'as du 3'' !

Malgré la douleur qui irradiait sur ma joue droite, j'ai appelé ensuite M. Gourson d'Hitachi. Celui-ci m'a indiqué que sa firme continuait à produire du 3'' sous sa marque et sous celle de Maxell. Donc pas de problème, Hitachi et Matsushita sont toujours dans la course. J'ai essayé de contacter Panasonic mais le téléphone est resté muet... "no comment". Quant aux disquettes Tatung importées par Micro-Programme 5, elles n'arrivaient qu'en toute petite quantité.
Un appel chez K.B.I., spécialisé dans la duplication de supports magnétiques, m'apprend qu'il lui faudrait environ 50 000 disquettes par mois pour faire face à la demande. Si Amstrad rattrape son retard d'ici à fin juillet, essayons d'évaluer la quantité à disposition pour chaque revendeur. On retire les disquettes de K.B.I., mais on rajoute une quantité sensiblement équivalente provenant des importations sous d'autres marques qu'Amsoft. Soit 200 000 disquettes que se partageront environ 3 000 points de ventes. Calcul simple : un peu moins de 70 disquettes chacun. En jouant sur les besoins exacts par revendeur, le marché serait alors normalement approvisionné, dont 80 % assuré par Amstrad. Celà restera à vérifier, et nous ne nous en priverons pas.
Le plus important reste de trouver aujourd'hui cette maudite disquette. Une petite enquête auprès des revendeurs donne un résultat identique à celle que nous avions déjà effectuée il y a quelques mois. Des disquettes oui, mais par deux ou trois au maximum pour un prix compris entre 39 F (Amsoft) et 80 F (marques diverses). Cette situation est malgré tout anormale puisque l'on recense au moins neuf marques : Amsoft, Hitachi, Matsuhita, Panasonic, Tatung, Maxell, Schneider, National et Nagaoka. Donc question : pourquoi semble t-il impossible de trouver de la disquette en quantité suffisante pour un prix correct, environ 40 F, en dehors de la marque Amsoft ? Sur ce point particulier, aucun distributeur n'apporte d'argument valable. Sauf, qu'il est facile de jouer sur la pénurie pour se remplir ses petites "popoches" sur le dos des utilisateurs. La disquette Amsoft est vendue au revendeur à un tarif leur permettant de gagner suffisament d'argent. La "surtaxe" inexplicable appliquée par certains distributeurs, entre 3 F et 5 F par disquette Amsoft, c'est pour leurs vieux jours à ces braves gens.

Si un industriel fabriquait en France ces disquettes, leur coût serait inférieur à 10 F (fabrication du moule, support magnétique, montage, frais et charges, transport et emballage, royalties versées aux détenteurs du brevet, eau et gaz compris). Vendue 20 F au commerçant, son prix pourrait varier entre 30 F et 35 F, peut-être moins chez les "gros" de la distribution. Le seul point sensible semble venir de l'autorisation de la part de Hitachi-Matsushita. Pourtant avec quelques arguments, ils ne devraient pas faire de difficultés. De plus, ce serait une bonne chose pour leur 3''. Enfin, s'ils prélevaient deux ou trois francs par disquette pour le brevet, nos honorables fils du Fujihama pourraient offrir des tournées de Saké au Japon tout entier.

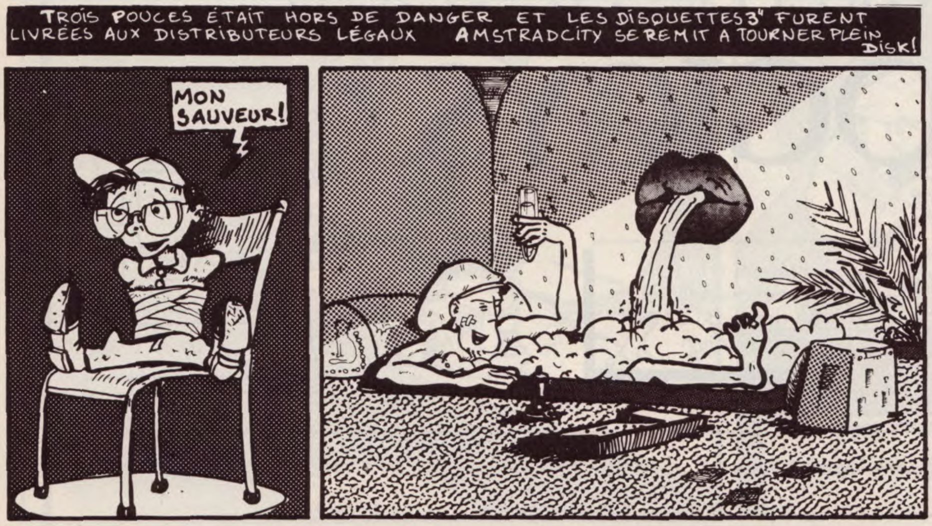
3'', 3''1/2, 5''1/4, vous avez le choix

L'avenir semble excellent pour tous les amstradistes puisque le marché de la disquette devrait redevenir normal d'ici à quelques semaines. Pourtant, il reste un point sur lequel certains butent toujours, les logiciels sous CP/M. Dans ce cas, bricolez-vous un 5''1/4 ou un 3''1/2, ou encore, trouvez un amstradiste capable de vous faire sur 3'' des transferts de fichiers tant convoités. Autre solution, échangez votre 664/6128 contre un 464 et équipez-le en unités 5''1/4. Pour ces deux formats, vous trouverez des disquettes à moins de dix francs pour le plus grand et aux alentours de 22 F pour l'autre. Si vous ne souhaitez pas investir, vous pouvez toujours conserver les jeux et les fichiers les moins utilisés sur cassettes.
Une erreur a faussé les données dès le départ : tous les utilisateurs, aidés par de nombreux médias, ont demandé à Amstrad et uniquement à cette société, de fournir lecteurs et disquettes. Les autres marques se sont alors désintéressées d'un marché, qu'elles croyaient éphémère et peu lucratif, et dans lequel on ne leur demandait pas d'intervenir. Le temps leur a donné tort.
De plus maintenant, Amstrad leur semble déjà à six pieds sous terre. Or le petit "soldeur" de Brentwood est toujours là et plus présent que jamais. Même si sa prochaine machine n'utilisait pas de lecteur 3'', il resterait un marché considérable pour peu que l'on veuille, comme Ducros, se "décarcasser un peu".
Nous avons le choix entre trois formats de disquettes, le support cassette, le disque dur, pourquoi nous plaindre ? Parce qu'Amstrad nous en a trop donné dès le départ.

Les vrais raisons de la crise

Grâce à des informateurs bien placés chez Amstrad France, nous avons obtenu quelques informations qui expliqueraient la pénurie de disquettes. D'après nos sources, Alan Sugar n'a pas du tout aimé la façon dont il fut traité par un confrère.
En effet, celui-ci avait publié une photo de Sugar, le montrant affublé du gros nez et des oreilles de "Mickey", vous savez la petite souris. Or cette photo était un faux, nous en sommes sûr. La preuve ? Et bien, Alan Sugar, qui se prenait pour le Stallone de la micro, avait acheté à bas prix un stock de gants de boxe de couleur rouge. Les mêmes que ceux de "Rocky Balboa". Il avait fait sa campagne de pub avec cet emblême. Il s'est mis en "pétard" le petit Alan quand il a vu comment les "frenchies" le voyaient. Du coup, il a bloqué le million de disquettes qui nous était destiné. Il en a fait des surgelés qu'il a vendus (à prix soldé, bien entendu) sous le nom de "gaufrettes aux trois pouces de Bambou". Il paraîtrait qu'accompagnées d'un sirop à la pétale de rose, c'est délicieux...

Donald Lamigeon




AMSTRAD
UNE ACTION EXPLOSIVE
Yie Ar KUNG~FU
Konami
UN PLAISIR FOU
MOVIE
AVEC LES
3
GRANDS
PING PONG TM
Konami
imagine
..the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE · 06740 CHATEAUNEUF · TEL 93 42 57 12

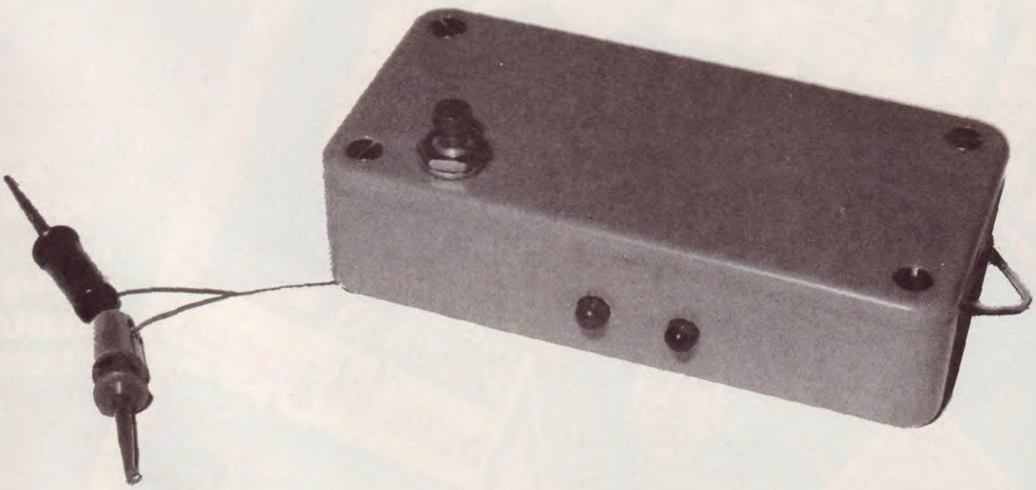

PREPAREZ-VOUS AU COMBAT
DE VOTRE VIE; VOUS ETES
KUNG-FU MASTER
AMSTRAD
464/664/6128
Le jeu vidéo OFFICIEL à introduction de pièces
Le SEUL jeu des arts de la guerre que VOUS avez toujours désirés
KUNG-FU MASTER
KUNG-FU MASTER
Traversez le temple des sorciers pour sauver la belle jeune fille; attention aux acolytes qui brandissent des armes; exterminez les gardiens mortels des cinq étages. Votre propre défense ne tient qu'à votre habileté dans les arts de la guerre.
DATA EAST
U.S. GOLD
All American Software
U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE (93) 455712

KIT

La sonde logique

TTL

Les circuits logiques (utilisés dans les ordinateurs) ne connaissent que deux états : 0 ou 1. Le 0 équivaut au niveau bas de la tension considérée, et le 1 équivaut donc à un niveau haut de cette même tension. Pour simplifier, nous associerons le 0 à 0V et le 1 à la tension d'alimentation des circuits.

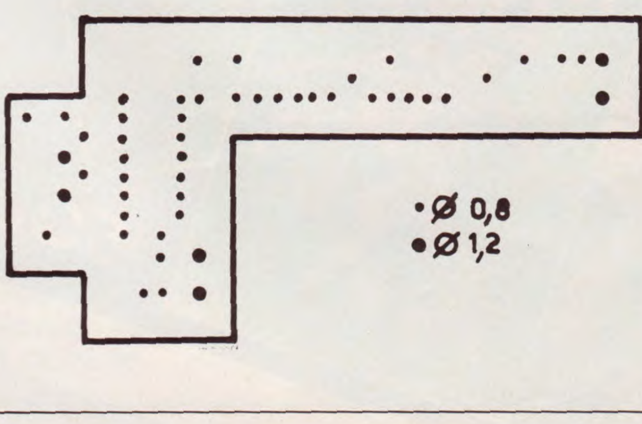


Il y a deux technologies utilisées lors de la fabrication de ces circuits : la TTL et la C-MOS. Les circuits fabriqués en TTL (appelés circuits TTL) sont plus rapides mais doivent être alimentés en +5 V (+ ou − 10 %) alors que les C-MOS, moins rapides acceptent d'être alimentés entre +3 V et +18 V pour la plupart. Les états logiques, comme vu précédemment, dépendent de la valeur de la tension d'entrée des circuits. Cette valeur est comparée à deux valeurs fixes dites tensions de seuil (VIL et VIH respectivement tension d'entrée correspondant à l'état bas et tension d'entrée correspondant à l'état haut). Ces valeurs varient en fonction des alimentations en C-MOS mais sont fixes en TTL (où VIL vaut environ 0,8 V et VIH environ 2,1 V).

Supposons que l'on utilise des circuits C-MOS alimentés en +5 V donc comme des TTL. On a VIL = 1,5 V et VIH = 3,5 V ce qui n'est pas totalement compatible avec les valeurs TTL.

Une sonde logique est utilisée pour savoir quel état logique se trouve à l'entrée ou à la sortie d'un opérateur logique sans avoir à utiliser un voltmètre ou un oscilloscope qui coûtent beaucoup plus cher. Le montage que nous vous proposons ici est une sonde logique simple donnant les états logiques compatibles TTL d'où son nom.

PERÇAGE DE LA CARTE





ocean
ULTIMATE
PLAY THE GAME
U.S. GOLD
All American Software
They sold a
MILLION
They sold a
MILLION
II
BRUCE LEE
PSION
balle de match
MATCH DAY
UNE AUTRE CREATION FABULEUSE DE . . .
The Hit SQUAD
ENTOMBED remplace
KNIGHT LORE pour le C64
4
"HIT"
DANS UN
SUPER
ALBUM
4 LOGICIELS QUI
ONT CONNU LES
SOMMETS DES
"HIT PARADE"
RASSEMBLES DANS UN
SUPER ALBUM POUR
AMSTRAD
COMMODORE 64
SPECTRUM
(cassette et disquette
pour C64 et Amstrad)
ZAC DE
MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12

COURRIER

Q. — Félicitations pour le programme Géo de France. Je tiens cependant à vous signaler des imprécisions concernant certains départements : en ligne 510, la préfecture des Ardennes est en fait Charleville-Mézières ; en ligne 630, la Corse se trouve divisée en deux départements distincts depuis 1975 : la Corse Sud (2A), préfecture Ajaccio, et la Haute Corse (2B), préfecture Bastia. Par ailleurs, ligne 710, l'Eure-et-Loir s'orthographie sans "e", en référence au Loir et non pas à la Loire. Pour rester pointilleux, j'ajouterais que le titre devrait être "Géo de France Métropolitaine", les départements d'Outre-Mer n'étant pas mentionnés...

D. Honnart - Fontaine-les-Dijon

R. — Merci de votre sagacité et de vos précisions. Pour un éducatif, autant que les chères têtes blondes n'apprennent pas des sottises en soutenant que "l'ordinateur l'a dit". Notre spécialiste listings vérifie la syntaxe du programme, rarement le contenu et l'orthographe. Sua Culpa, sua maxima culpa...

Q. — Possédant un CPC 464 depuis un an, j'ai l'honneur de vous demander de bien vouloir me faire savoir s'il existe un livre qui transcrit le langage basic Thomson (MO 5) en langage basic Amstrad (...)

J. Cordier - Longuyon

R. — Depuis un an, vous devriez savoir que chaque ordinateur possède un langage basic spécifique... Si vous programmez, vous devriez pouvoir adapter les programmes en basic Thomson. Les basics en sont pas trop différents, si ce n'est la gestion d'écran, la gestion sonore et surtout certaines instructions (peek, pokes, call...). A notre connaissance, il n'existe pas ce genre de programme dans la logithèque Amstrad. Essayez de voir chez Thomson !...

Q. — J'ai toujours eu du respect pour les personnes capables de trouver des programmes intéressants. Je n'ai ni le temps, ni les capacités pour égaler le talent de certains lecteurs. Quelle fut ma surprise en page 56 du numéro de mars. Le Casse-Brique ressemble beaucoup trop, à mon avis, au programme "Bustout" de la notice d'utilisation du CPC 6128, annexe 3, page 1. Personnellement, je trouve ces méthodes honteuses... En espérant que vous approuverez ma critique, je vous souhaite longue vie car votre journal est bien...

M. Ayme G.C - Niort

R. — Sans commentaire. Merci d'abonder dans le sens de différents articles passés à ce sujet, dans notre revue...

Q. - J'ai été très agréablement surpris par votre article sur le Syntox de CTS France. Vous serait-il possible de me fournir leur adresse pour obtenir de plus amples informations ?

Leichtnam Eric - Meyzieu

Q. - A la suite de votre article se rapportant au Tuner télévision pour le moniteur de l'Amstrad, vous serait-il possible de me communiquer les coordonnées de CTS et de ses revendeurs...

Christophe Verdin - Pont-de-Briques

Q. - Ayant relevé dans le n° 9 du mois d'avril que l'entreprise CTS France vient de créer le Synto-X, je désirerais recevoir une documentation [...].

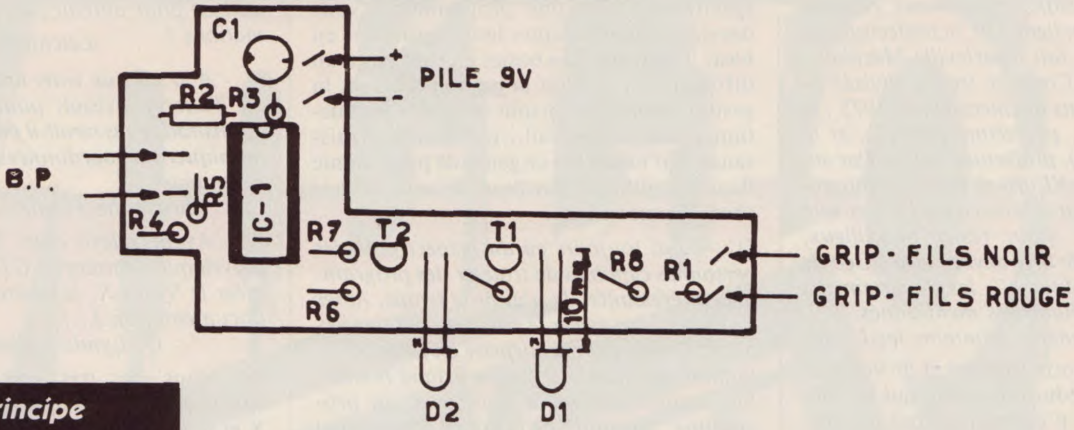
G. Lynda - Chalonnes-sur-Loire

R. - Vous êtes très nombreux à vouloir encore plus de renseignements sur le Synto-X et la société CTS France qui le commercialise. Nous ne pouvons, en tant que rédaction, vous envoyez des documentations concernant ce produit. Par contre, vous pouvez demander ces renseignements à la société CTS qui se fera un plaisir de répondre à vos questions, de vous donner la liste de leurs revendeurs et documentations que nous ne possédons pas :

CTS France - 47, avenue de la Villeneuve, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.32.20.

KIT

IMPLANTATION



Le principe

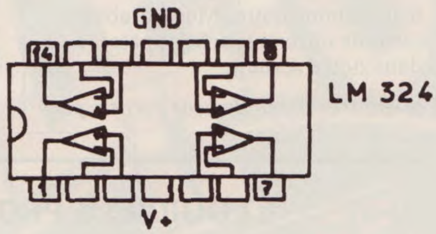
Le fonctionnement de ce montage est très simple. Il compare la valeur de la tension, dont on désire connaître l'état logique, aux tension VIL et VIL TTL. Cette comparaison est réalisée à l'aide du LM 324 qui contient quatre amplis opérationnels, que nous n'étudierons pas en détail car les utilisations possibles d'un ampli opérationnel sont trop nombreuses.

Considérons uniquement un seul des quatre amplis opérationnels. Supposons bien sûr qu'il est alimenté. Il possède deux entrées et une sortie. Ces entrées sont appelées entrée inverseuse (−) et entrée non-inverseuse (+). Si la tension appliquée à l'entrée + est supérieure à celle appliquée à l'entrée −, la tension de sortie est égale à la tension d'alimentation du circuit. Sinon, la tension de sortie est égale à 0 V. Il suffit donc d'appliquer les deux tensions à comparer aux entrées du circuit et le signe de leur différence relative est indiqué par l'état de la sortie.

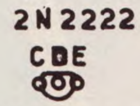
Il ne reste plus qu'à afficher le résultat grâce à des LED. Celles-ci consomment un courant assez important (environ 20 mA pour une bonne luminosité), on utilise des transistors pour que le LM 324 n'ait pas à fournir un tel courant. Ces transistors sont utilisés en commutation (bloqués ou saturés) et donc, tout transistor NPN bon marché peut convenir.

Mode d'emploi

1. Connecter le grip-fils noir à la masse du circuit à tester.
2. Connecter le grip-fils rouge au point voulu.



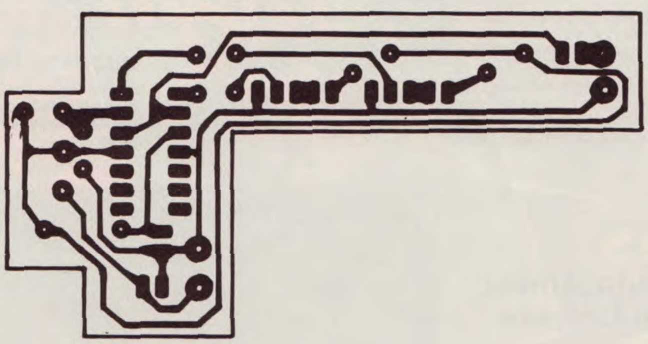
VUE DE DESSUS



VUE DE DESSOUS

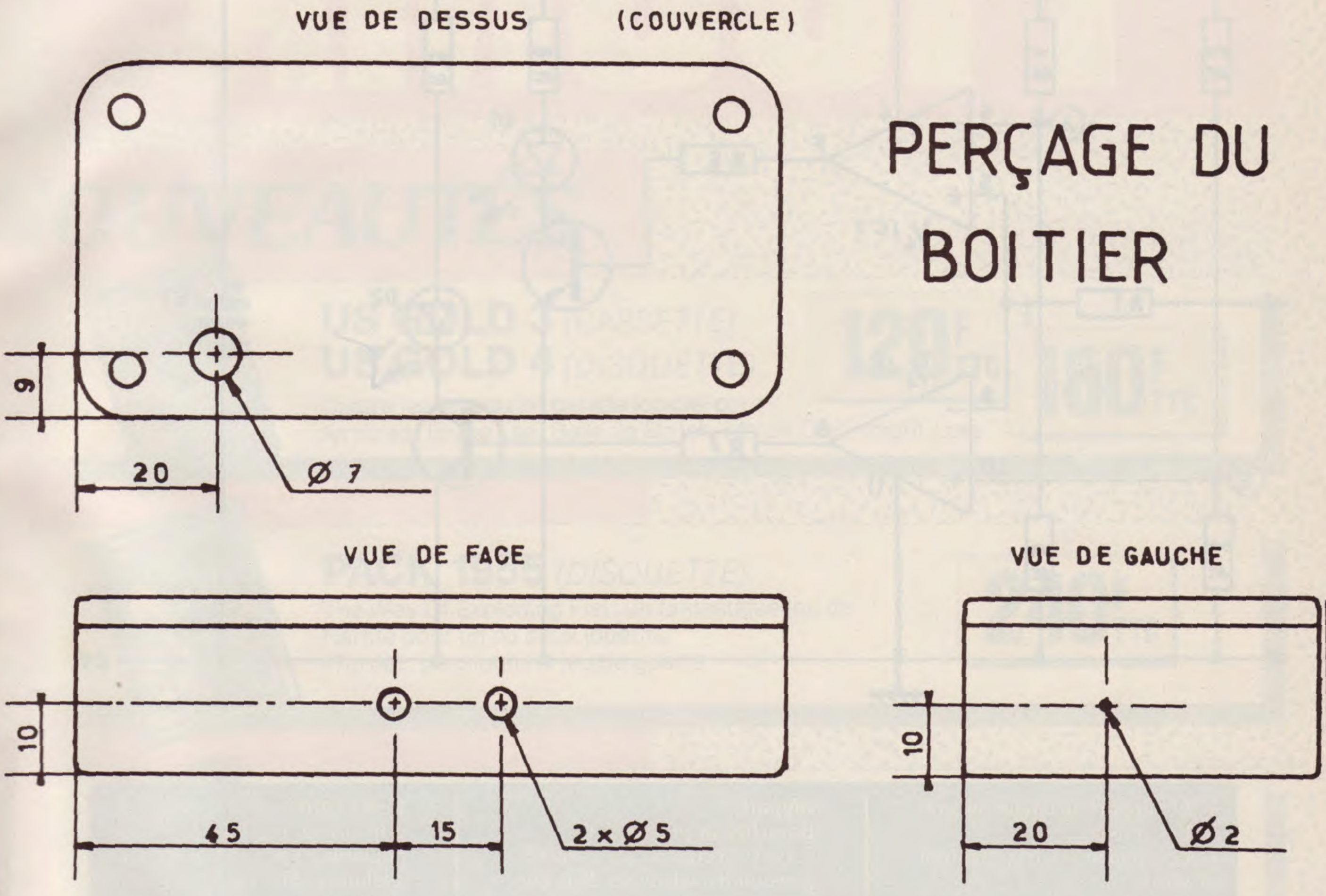


VUE COTE CUIVRE



SCHEMA

PERÇAGE DU BOITIER



3. Appuyer sur le bouton poussoir et lire le résultat (« 0 » si la LED verte est allumée, « 1 » si la LED rouge est allumée et oscillation si les deux LED sont allumées).

Nomenclature

Résistances :
R1 = 180
R2 = 10 k
R3 = 1 k
R4 = 8,2 k
R5 = 2,7 k
R6 = R7 = 470
R8 = 380
R9 = 330

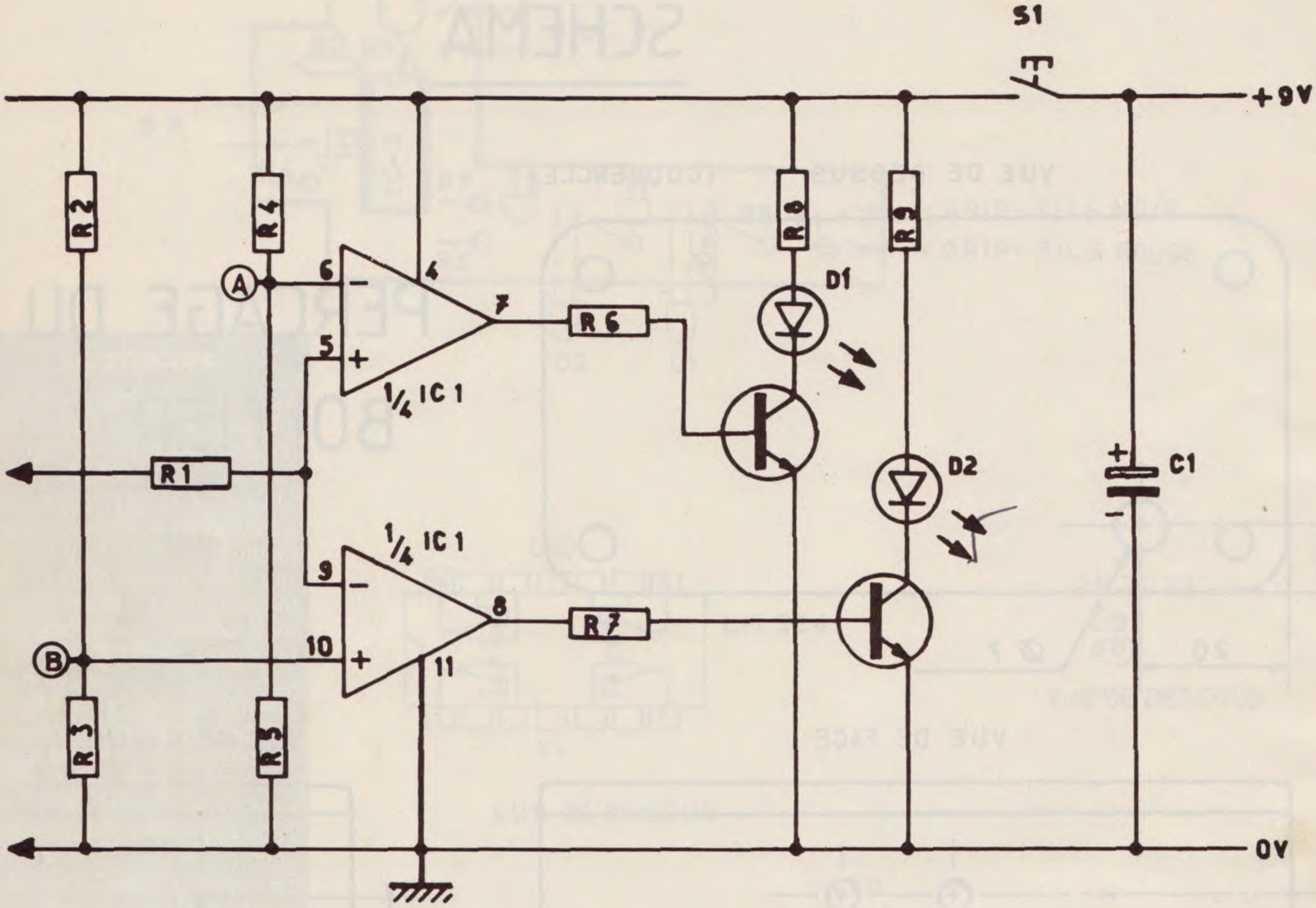
Semi-conducteurs :
IC1 = LM324
T1 = T2 = 2N2222 ou équivalent (NPN)
D1 = LED rouge ; 5 mm
D2 = LED verte ; 5 mm

Condensateur :
C1 = 47 F/16 V (implantation verticale).

Divers :
1 bouton-poussoir S90 fugitif unipolaire 1 contact travail.
1 grip-fils rouge (taille au choix).
1 grip-fils noir (taille au choix).
6 cosses poignard.
1 coffret « ABS » CP 12 (100 × 50 × 25).
1 prise pour pile 9 V.
1 support pour circuit intégré 14 broches.

Procédure de montage de la sonde logique

I. Montage des composants sur la carte :
Implantez et soudez dans l'ordre :



— Le support du circuit intégré.
— Les résistances.
— Le condensateur (attention au sens).
— Les transistors.
— Les LEDS.
— Les cosses poignards.

II. Connexions :

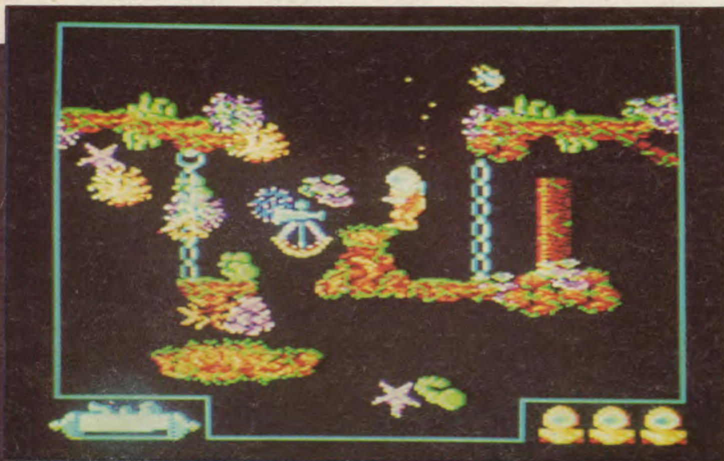
Montez le bouton-poussoir sur le couvercle du boîtier puis reliez-le à la carte imprimée comme indiqué sur le plan d'implantation.
Soudez les fils de la prise de la pile 9 V sur les cosses correspondantes (attention à la polarité, le fils rouge est le + de la pile).
Reliez les grip-fils aux cosses correspondantes.

III. Essais (nécessite un voltmètre) :

Ne montez pas le LM324 sur son support.
Branchez la pile de 9 V.
Court-circuitez le bouton-poussoir (en reliant ses deux bornes par un fils par exemple).
Vérifiez les alimentations sur les pattes du support du circuit intégré (il doit y avoir 9 V entre les pattes 4 et 11 du support). Si vous n'obtenez rien, vérifiez vos soudures ou le support et recommencez la procédure.
Vérifiez que vous avez environ 2,2 V au point A et 0,8 V au point B (la référence est la masse).
Enlevez le court-circuit du bouton-poussoir.
Insérez le LM324 avec précaution sur son support et dans le bon sens (le repère du circuit doit être vers le condensateur).
Reliez entre-eux les contacts des grip-fils et pressez le bouton-poussoir. La LED verte doit s'allumer. Si c'est la rouge qui s'allume, vous avez inversé les LEDS. Débranchez la pile et rectifiez. Si aucune des LEDS ne s'allume, vérifiez son sens (méplat à gauche).
Reliez maintenant le grip-fils rouge à la borne + de la pile.
Appuyez sur le bouton-poussoir. La LED rouge doit s'allumer. Si ce n'est pas le cas, vérifiez son sens (méplat à gauche).
Si tout est correct, vous pouvez fermer le boîtier, vous avez une sonde logique qui fonctionne correctement. Veillez à ne l'utiliser qu'avec des signaux logiques TTL (+5 V/0 V).

Eric Mistellet

ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



PACIFIC

PHILIPPE TAUPIN et JEAN-PHILIPPE BISCAY

Disponible

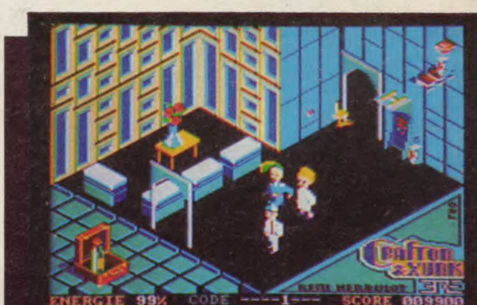
Au cours de ce superbe jeu d'aventures graphique entièrement animé, vous revêtirez la tenue d'un scaphandrier pour plonger vers la fortune à travers les grands fonds de l'Océan Pacifique. Rien moins que 32000 écrans différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes, parcourus d'animaux mortels et semés d'objets inattendus, utiles ou dangereux.
Un jeu tout en nuances, aux décors insolites, qui vous procurera des heures d'émotions avant de trouver enfin votre récompense, par 1000 m de fond.

CRAFTON & XUNK

REMI HERBULOT
Graphismes : Michel RHO
Musique : Jean-Louis VALERO

Disponible

2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe.
La richesse du jeu, la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3D vous feront passer de fabuleux moments.



Contamination

JEAN-PIERRE LE CLEZIO
Scénario : R. HUMPHEAU
Graphismes : M. RHO
Musique : Marc OLIVIER

Disponible

Quelque part sur la terre, un nouveau virus frappe les populations. Haut responsable de la santé mondiale, vous devez enrayer l'épidémie par des mesures adéquates : cordon sanitaire, information, mise au point d'un anti-virus. Dans votre centre de recherche, vous disposez d'un tableau de contrôle planétaire qui vous met en relation avec les pays atteints, d'un ordinateur pour guider vos décisions, et d'un microscope pour des séances d'arcades au cours desquelles vous lutterez contre le virus. Parviendrez-vous à endiguer le fléau et à sauver l'humanité ?



LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT

Cassette ou Disquette

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45 21 01 49
Télex EREINFO 261041F

ERE INFORMATIQUE

UNE ERE D'AVANCE